GRATUITA

MARZO 2010 Nº3

CRÉATIVE FUTURE

Revista Oficial de Atisal

STARCRAFT II

STAR OCEAN

¿Te gustaria ver a Kratos en el fragor de la batalla?

FINAL FANTASY XIII marca el nacimiento de una nueva era para la saga

JAMES CAMERON'S AVATAR EL VIDEOJUEGO

CONVIERTETE EN UN AUTENTICO NA'VI Y ACABA CO LA RDA



Bibiano Ruiz
Director de Creative Future

Jose Alcaraz
Redactor Jefe

Cristina Usero
Diseñadora Gráfica

Francisco Diaz
Colaborador

CREATIVE FUTURE

Buenas a tod@s

Lo primero es daros a todos las gracias por la confianza depositada en nuestra revista y haber leído nuestros números anteriores de Creative Future, y también a nuestras distribuidoras, entre ellas Sony y Koth Media por la aportación de juegos para la realización de los análisis.
En este tercer número hemos intentado que la revista sea un poco más independiente de la www.atisal.com, no con el sentido de no ser revista oficial, sino intentando coger el menor número posible de material ya publicado en esta, aunque ha resultado costoso, ya que diariamente os ponemos muchas noticias para que estéis bien informados con la menor brevedad posible
Respecto a las secciones de la revista, a parte de las que ya se habían creado en las anteriores ediciones de CF, incluimos especiales de algunos juegos que han salido hace muy poco como puede ser Final Fantasy XIII o God of War 3 y juegos que aun no han salido pero que ya disponemos de algo de información como puede ser Starcraft 2.
Como bien he comentado ya, cualquier persona que desee colaborar con la revista o proponer algún cambio no dude en ponerse en contacto conmigo en el email que hay más abajo, a través de la web o simplemente dejando algún comentario en la web en la sección de Creative Future.
Aprovecho para mandar un saludo y mi agradecimiento a la gente que ha trabajado en la creación de nuestra revista, que son: Cristina Usero, José Mª Alcaraz y Francisco Díaz y a los colaboradores que gracias a ellos tenemos algo más de información sobre algunos juegos: Alejandro Abad, José Luis Egea y Francisco José Sanchez.
Concluyo animándoos a que leáis la revista en su totalidad, ya que cada sección es muy distinta a la anterior y que ayudéis a darnos a conocer, ya que pensamos que una revista gratuita relacionada con el mundo del videojuego y la informática es algo para compartir.

Muchas Gracias,

Bibiano Ruiz
Director de Creative Future

email: Beaves83@hotmail.com

CREATIVE FUTURE

SUMARIO







NOTICIAS

NOTICIERO

Ya estan entre nosotros los HD de 3 TB

TDK, unas de las grandes compañías japonesas avanza en un informe, la llegada muy pronto de discos duros con una capacidad de 3TB en formato estándar de 3, pulgadas, tras el aumento de la densidad de cada plato a 640 GB, cuando antes cada uno llegaba hasta 500GB que no es poco pero ya sabéis que nunca tenemos suficiente espacio para almacenar todo.
También anuncia que los portátiles podrán disfrutar de una mejora, ya que para ellos sacarán discos duros de hasta 750 GB, algo bastante aceptable.



La producción de estos nuevos discos duros comenzará este mes de marzo y las unidades estarán a la venta antes de que acabe el año.Como es normal el precio subirá un poco ya que comprando uno de estos estaremos bastante tiempo sin necesitar aumentar la capacidad de nuestro equipo.

La nueva ATI.

ATI Radeon 5570



AMD aca una nueva gráfica, la ATI Raedon 5570, continuando su generación de gráficas dedicadas ATI 5000 "Evergreen". Esta seria la octava tarjeta de la serie 5000 y forma parte de la gama baja nombre en clave "Cedar", un modelo que es de bajo perfil y muy alto rendimiento, teniendo en cuanta que su precio no es muy alto, ya que rondará los 65 euros.
Esta tarjeta se compone de 627 millones de transistores, 400 procesadores Stream, 20 unidades de texturas y 8 de ROPs.

Características:

- velocidad del núcleo 650 MHz

- velocidad de la memoria en 900 MHz bajo un interfaz de 128 bit.

- 1 Gbyte de memoria dedicada tipo DDR3
un TDP de de 42,7 vatios.

	AMD Radeon HD 5670	AMD Radeon HD 5570	AMD Radeon HD 4670	AMD Radeon HD 5450	AMD Radeon HD 4550
Stream Processors	400	400	320	80	80
Texture Units	20	20	32	8	8
ROPs	8	8	8	4	4
Core Clock	775MHz	650	750MHz	650MHz	650MHz
Memory Clock	1000MHz (4000MHz data rate) GDDR5	900MHz (1800MHz data rate) DDR3	1000MHz (2000MHz data rate) GDDR3	800MHz (1600MHz data rate) DDR3	800MHz (1600MHz data rate) DDR3
Memory Bus Width	128-bit	128-bit	128-bit	64-bit	64-bit
Frame Buffer	1GB / 512MB	1GB	1GB / 512MB	1GB / 512MB	1GB / 512MB
Transistor Count	627M	627M	514M	292M	242M
TDP	61W	42.7W	59W	19.1W	25W
Manufacturing Process	TSMC 40nm	TSMC 40nm	TSMC 55nm	TSMC 40nm	TSMC 55nm
Price Point	$99 / $119	$80-$85	$60-$90	$49-$59	$35-$55

Comparativa de las últimas tarjetas ATI

Como el resto de la gama sus opciones de conectividad son muy completas con salidas VGA, DVI y HDMI/DisplayPort. Cuentan con soporte nativo para librerías multimedia como Microsoft DirectX 11 y tecnologías ATI como EyeFinity para soporte multimonitor.

La 5570 es capaz de ejecutar videojuegos 3D con tasas suficientes de cuadros por segundo siempre que no se aumente la resolución más allá de 1280 píxeles. Los resultados muestran un rendimiento inferior entre un 25 y un 50 por ciento (dependiendo del juego) a la 5670 y también frente a propuestas de NVIDIA como la GT 240 o la 9600GT.



En las conclusiones destacan que no es la tarjeta HTPC que esperaban. No es mejor que la 5450 ni en consumo ni en ruido y es mucho menos potente que la 5670, limitada sobre todo por el ancho de banda de la memoria DDR3.

Eso sí, en tarjetas de perfil bajo, es de lo más moderno y veloz que se podrá encontrar y a un precio moderado.

Pro Evolution 2011 será diferente



Aunque en Europa ha perdido el liderazdo en la categoría, en Japón siguen siendo fieles a el. PES es una saga que ha mejora mucho y que incluso ha recibido alabanzas de Takatsuka, que incluso a dicho que le gustaría contar con el motor gráfico de tal juego para el suyo.

El propio diseñador del juego ha admitido que el PES es una extensión de la etapa NES, y que los jugadores estaban contentos con esto hasta la llegada de la PS3, por lo que ahora se pondrán las pilas y mejoraran conceptos e ideas para hacer algo más apropiado de una nueva generación, la generación que esta compuesta por PS3 y Xbox 360.

Tras la gran competencia que tiene causa de Fifa, al conseguir autoridad en las listas de venta y en las portadas de muchas revistas de videojuegos, Konami se pone manos a la obra y comienza a realizar novedosas mejoras y más cambios para su próximo Pro Evolution Soccer 2011.

Shingo "Seabass" Takatsuka, director de desarrollo del juego, ha reconocido las críticas recibidas de juegos, sobre todo en Europa y promete que el próximo Pro Evolution Soccer estará "mejorado varios niveles".



Nook otra vez de moda



El futuro vuelve a la carga, el lector de libros electrónicos que distribuye la cadena Barnes & Noble está disponible para su compra en tiendas desde el pasado mes.
El desarrollo de B&N destaca por su uso de la pantalla dual y la inclusión del sistema operativo Android, pero las las primeras críticas que tuvieron no fueron buenas, y ahora queda por ver si llas nuevas actualizaciones que le han aplicado al dispositivo permitirán superar lo antes no conseguido.
La demanda que tuvo inicialmente el Nook fue tan grande que la cadena de tiendas no pudo satisfacerla y se produjeron los polémicos retrasos, a los que se le añadieron las críticas por su soffware con demasiados fallos que no obstante fue mejorado con algunas actualizaciones.

Fecha SIMO Network 2010

SIMO

¡Tenemos fecha oficial para la próxima edición!. El evento se celebrará entre los días 5 y 7 de octubre de este año en el lugar de siempre: *la Feria de Madrid (IFEMA).* Este año, los responsables quieren hacer la feria exclusivamente dirigida al público profesional, por lo que se seguirá celebrando durante la semana, en concreto, de martes a jueves y se anularían los días que estaba abierto para el público.

La pasada edición que se celebró en septiembre contó con la participación de 309 empresas, registrado la visita de casi 21.000 profesionales de los diversos sectores. Además de los stands de exposición e información, SIMO Network 2009 presentaba en su programa: un foro de conferencias y mesas redondas por las que han pasado casi 5.000 personas, centrándose este año en un programa de actividades diseñado para el canal de distribución.

network

Photoshop cumple 20 años



Todavía me acuerdo de las primeras versiones de Photoshop… que use :P Ha cambiado muchísimo este programa y para mejor por supuesto. Phosothop 1.0 vió la luz el 10 de febrero de 1990 y fue creado por Thomas and John Knoll. ¿Qué iban a pensar ellos que su programa iba a crecer de tal manera y que iba a cumplir 20 años? Durante este periodo son muchas las opciones de

Photoshop ya no es un programa solamente, es un estilo, un arte. ¿Quién no conoce este programa? ¿Quién no ha visto alguna imagen y ha dicho: "Eso lo han hecho con Phosothop"?
Es uno de los más potentes programa de retoque fotográfico y pertenece a la marca Adobe. Alrededor de el hay millones de comunidades llenas de expertos en el arte del photoshop, profesionales o simplemente usuarios como nosotros con ganas de aprende a usarlo en todo su explendor.

Así que desde Creative Future te decidos:
¡Felicidades Photoshop!

……………………………………………

Barbie Ingeniera Informática

Barbie por fin se saca la carrera de Ingeniera Informática. Mattel anuncio durante el Mobile World Congress, celebrado el pasado mes en Barcelona esta noticia buena porque esta es una profesión que se asocia más al género masculino aunque no quiere decir esto que no haya mujeres informáticas.

La muñeca vendrá con un completo pack a conjunto con la profesión: una camiseta con un bonito estampado en binario decorado con letras y un completo ordenador; una chaqueta con unas mangas que simulan un circuito, el portátil con su funda en rosa por supuesto y hasta un original manos libre Bluetooth.



Jordan, Herbert y Schmitz conformarán el jurado de GT Academy 2010

Eddie Jordan, Johnny Herbert y Sabine Schmitz serán los encargados de elegir al mejor piloto de carreras de la competición durante la Final Europea de Silverstone.

Desde el próximo 26 de febrero hasta el 2 de marzo, Eddie Jordan, antiguo jefe de equipo de Fórmula Uno, se reunirá en Silverstone con uno de sus pupilos, Johnny Herbert, ganador de las 24 Horas de Le Mans y ganador de tres carreras de Fórmula Uno. Esta pareja estará acompañada por "La Reina de Nürbungring", Sabine Schmitz, para formar el equipo de jueces que evaluará el comportamiento de los finalistas de la Academia de pilotos de Nissan y PlayStation®. El experimentado piloto de carreras Rob Barff completará el jurado de la final y además participará en la formación de los aspirantes.



Sabine Schmitz

En esta importante fase se verá a los finalistas adaptándose al mundo de la competición real para que alguno de ellos se convierta en la próxima estrella del deporte de motor. Durante los cinco días de formación, los 19 finalistas de toda Europa, Australia y Nueva Zelanda aprenderán en igualdad de condiciones.

Los instructores más cualificados de Silverstone pondrán a prueba a los aspirantes a través de un agotador programa de entrenamiento físico, mental y de conducción. Los participantes disfrutarán de una increíble oportunidad para conducir vehículos deportivos como el Nissan GT-R y el 370Z.



Eddie Jordan

Los jueces de GT Academy ayudarán a los finalistas ofreciéndoles consejos y asesoramiento, pero también tendrán la responsabilidad de eliminar a aquellos pilotos que no tengan el nivel suficiente para la competición. . Las apuestas son muy altas puesto que sólo 2 de los 19 participantes podrán acceder al programa intensivo de preparación para conseguir la licencia internacional de piloto. Entonces, sólo el mejor de ellos podrá ser piloto del Campeonato de Europa de GT4 a bordo de un Nissan 370Z a partir del próximo mes de mayo.

El irlandés Eddie Jordan es famoso en todo el mundo por dirigir un equipo en Fórmula Uno que constantemente 'luchó en categorías superiores'. Durante sus 24 años de trayectoria como propietario de un equipo en Fórmula 3 y Fórmula 3000 antes de su consagración en F1, Jordan llegó a ser conocido por su instinto como 'cazatalentos'. Eddie fue un personaje influyente en los primeros pasos de campeones del mundo como Ayrton Senna, Damon Hill y sobre todo, el 7 veces campeón mundial Michael Schumacher. Además ganó títulos en F3 y F3000 y consiguió récord de victorias en F1 con Johnny Herbert y Jean Alesi. Jordan sigue participando en la Fórmula Uno retransmitiendo carreras para la cadena de televisión BBC.



Johnny Herbert

Aquellos interesados en conocer más detalles acerca de GT Academy 2010, podrán seguir todas las novedades en distintas plataformas, como:

www.facebook.com/GTAcademy
http://eu.gran-turismo.com/
www.twitter.com/GTAcademy



Xbox LIVE Arcade House Party



Xbox LIVE está preparando la mayor fiesta virtual: ¡la Xbox LIVE Arcade House Party! A partir de marzo, Xbox LIVE recibirá un esperadísimo juego cada miércoles, que animarán a todo el mundo a jugar con sus amigos*. Hoy, Xbox LIVE ha anunciado los primeros y emocionantes detalles de la mayor fiesta virtual, incluyendo grandes ofertas. Ya sea desde el mismo sofá o en distintas puntas del mundo, podrás disfrutar con tus amigos de los mejores juegos del momento.

Regalo de Agradecimiento: Xbox LIVE quiere agradecer a todos los asistentes a la fiesta. Aquellos jugadores que adquieran los tres juegos de House Party y se descarguen la aplicación gratuita "Game Room" ¡recibirán de regalo 400 Microsoft Points! Y para los usuarios Gold el obsequio es aún mejor ya que, además de los 400 Microsoft Points verán como su cuenta Gold recibe un mes extra de subscripción totalmente gratis.

Multijugador para todos: No queremos que nadie se quede sin jugar con sus amigos durante la House Party y por ello, Xbox LIVE os ofrece un fin de semana para que podáis disfrutar en Xbox LIVE de los juegos incluidos en la promoción. Del 26 de marzo a las 18h hasta el 29 de marzo a las 18h, todos los usuarios de Xbox LIVE Silver podrán jugar en el modo multijugador de los juegos de House Party.

Viste a tu Avatar: A partir del 3 de marzo, pasate por el Bazar de Avatar en Xbox LIVE y podrás vestir a tu avatar con los mejores trajes para disfrutar de la House Party. Podrás adquirir sombreros con latas de coca cola, divertidos trajes y zapatos o incluso una barbacoa.

A lo largo de la Xbox LIVE Arcade House Party, podrás disfrutar con las Cuatro estrellas invitadas que llegarán cada miércoles a tu pantalla:

Toy Soldiers
3 de marzo | 1200 Microsoft Points
Lucha por sobrevivir en este intense y emocionante juego de Xbox LIVE Arcade. Con gráficos de primer nivel, tus soldados y pilotos tendrán que luchar en dioramas de la I Guerra Mundial. Recomendado para mayores de 16 años.

Scrap Metal
10 de marzo | 1200 Microsoft Points
Prepara tus armas, derrapa en las curvas y derrota a tus enemigos en este emocionante juego de carreras. Personaliza tu coche para adelantar a tus enemigos o destrozar sus coches en el emocionante modo multijugador en Xbox LIVE. Recomendado para mayores de 7 años.

Perfect Dark
17 de marzo | 800 Microsoft Points
El legendario shooter llega por fin a Xbox LIVE Arcade. Remasterizados digitalmente, con un frame rate más estable y mejores gráficos, es hora de volver a disfrutar de uno de las aventuras más reconocibles de la historia. Recomendado para mayores de 16 años.

Game Room
24 de marzo | Gratuito
Entre 240 y 400 Microsoft Points cada juego descargado | 40 Microsoft Points cada partida individual
Xbox LIVE Arcade recupera el encanto de las máquinas recreativas con "Game Room". Es hora de recordar los días de gloria cuando jugabas a los juegos arcade en su formato original. Descarga la aplicación gratuita "Game Room" para tu Avatar y compra y juega a los mejores juegos retro de Intellivision, Activision Inc., Konami Corp. y Atari Inc. Recomendado para mayores de 12 años.

Deja tu recado en la nevera

¿Por qué dejar un post it en la nevera cuando puedes dejar un video? ¡Si un video! Digital Video Memo es de lo último en gadget. Es un pequeño accesorio trae en su parte trasera un imán para dejarlo pegado en la nevera, y en su parte delantera: una cámara de video, pantalla LCD en color de 1,4 pulgadas y un altavoz.

Una vez tengamos este accesorio pegado en la nevera, tan solo tendremos que darle a un botón y grabar un mensaje de video de hasta 30 segundos, y una luz LED parpadeante indicará que hay mensajes grabadas para ver.

Para cargarlo, tan solo tendremos que conectarlo a un puerto USB y incluye un soporte para ponerlo de pie sobre la mesa.
Su precio aproximado es de : 35 euros.





La camiseta más musical



Lo último en moda es la 'camiseta piano', una camiseta que lleva incorporado un altavoz y distintas notas musicales para ir practicando por donde quiera que vayas., aunque cuidado donde tocáis no vaya a ser que a alguno no le haga gracia.
La camiseta es 100% algodón y se puede lavar a mano sin problemas, pero hay que quitar antes las pilas y los altavoces como es de suponer.
Su precio aproximado es de : 40 euros

Sueña con el futuro

Hi-Can, así se llama una moderna cama dotada de un proyector multimedia Full HD con sus cuatros altavoces y subwoofer, una Xbox 36 que además de tener la posibilidad de jugar tiene la posibilidad de descargar películas en alta definición, escuchar músicas o usar el Messenger; ordenador y muchos más recursos domóticos que más que un lugar para dormir lo convierten en un autentico lugar de entretenimiento.

Dejando aparte las tecnologías también contamos con lo último en comodidad, ya que esta cama cuenta con un sistema llamado Pressure Balance que básicamente lo que hace es medir las presiones de nuestro cuerpo en el colchón y de esa manera la cama ajustarse a nuestro peso, tamaño y posición en cada momento.



ATISAL





Queridos atisales nos hemos dado cuenta que en el anterior número tuvimos otro gran problema y nuestro sackboy comenzo a disfrazarse y a esconderse en algunas páginas .

Nos gustaría que nos ayudarais a encontrarlos y que nos dijerais en el post de esta revista ¿donde esta? y ¿cuantos disfrazes se ha puesto?

¿Seguro que encontrareis todos?





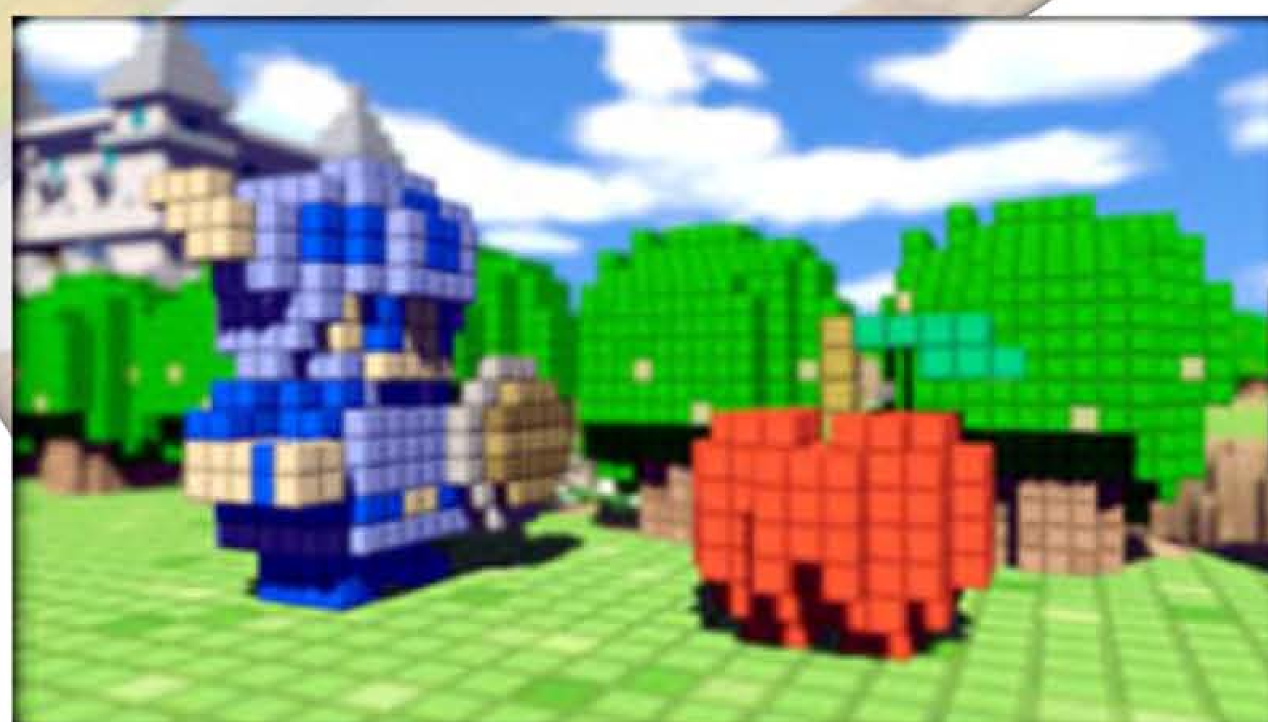
CREATIVE FUTURE



Argumento

Hace mucho, mucho tiempo, el Oscuro Rey Onyx presidió una era de oscuridad en el Reino de Dotnia. Únicamente la valentía de un héroe con su legendaria espada hizo que Onyx acabara encerrado en un orbe, restaurando la paz en el mundo. Pero Fuelle, un poderoso Obispo Oscuro, robó el orbe y, con él, la Paz. Dotnia necesita un héroe una vez más. ¿Podrás estar a la altura de la leyenda?





Un homenaje a la edad dorada de los videojuegos, en exclusiva para la plataforma PlayStation®3 de Sony



SouthPeak Games se ha sumergido en la máquina del tiempo de los videojuegos, junto a Atlus U.S.A., Inc., para presentar el resurgimiento de la época dorada de la década de los 80 del siglo pasado, con 3D Dot Game Heroes™, un videojuego que será editado en Europa en el sistema de entretenimiento PlayStation®3 de Sony el próximo mes de mayo de 2010.

Como en los mejores tiempos de la época de los 8-bit, 3D Dot Game Heroes trasladará a los jugadores a la edad de oro del mundo de los videojuegos. 3D Dot Game Heroes sumergirá al usuario en el exuberante reino de Dotnia, donde tendrá que acabar con centenares de enemigos equipado con su leal espada, además de buscar tesoros en mazmorras y disfrutar con las pegadizas melodías inspiradas en los juegos retro.

Características esenciales

•Admiración por lo retro – Bajo una combinación perfecta de lo más moderno y lo antiguo, la era dorada de los videojuegos ha sido recreada con gran atención al detalle en esta aventura. Un impactante apartado visual que captura todos los encantos nostálgicos de la era de los 8-bit bajo una perspectiva 3D. Los veteranos encontrarán muchas referencias y guiños que rendirán un merecido tributo a la época.

•Viva y sobrecogedora aventura – Embárcate en la nueva generación de la exploración y descubrimientos clásica, en forma de una enorme aventura. Un héroe tendrá que conseguir el poder de los seis sabios y los seis orbes que protegían el Reino de Dotnia, que ahora está al borde de la destrucción.

•Personaliza a tu héroe – Cundo los pixel son tus edificios, las posibilidades son ilimitadas. Edita libremente el aspecto de tu personaje o diseña uno completamente partiendo de cero. Comparte tus diseños con tus amigos a través de un dispositivo de almacenamiento USB compatible, La espada del héroe también se podrá mejorar, con la posibilidad de incrementar sus dimensiones hasta crear una pantalla que llene la pantalla.

DanceDance Revolution

hottestparty3

DDR HOTTEST PARTY 3 llegará a Wii en Junio cargado de nuevas opciones y movimientos

En esta nueva entrega de DanceDanceRevolution se podrán utilizar las ya conocidas alfombrillas de baile del juego, o la Wii Balance Board de Nintendo, que será capaz de detectar nuevos pasos de baile y movimientos de los jugadores. Aprovechando el Wii Remote y el Nunchuck, los jugadores deberán mover las caderas o ejecutar movimientos con los brazos mientras intentan seguir las flechas de movimiento en pantalla.

DanceDanceRevolution HOTTEST PARTY 3 también incluye un gran número de modos de juego, entre los que destaca un mejorado sistema de Entrenamiento, el modo Historia, o áreas dedicadas a los más pequeños de la casa y los principiantes en este tipo de juegos. Los jugadores podrán también integrar sus Miss, o crearse a sí mismo gracias a las opciones de personalización.

La franquicia DanceDanceRevolution también es reconocida por los éxitos que componen su lista de canciones licenciadas, y en esta ocasión al juego se unen más de 60 temas entre los que se incluyen Disturbia, de Rihanna; One Step At A Time, de Jordin Parks.





Square Enix Ltd., el distribuidor de los productos de entretenimiento interactivo de Square Enix en Europa y otras zonas PAL, edita hoy en formato PC DVD (39,99 €), SUPREME COMMANDER® 2, creado por el aclamado desarrollador Gas Powered Games. La edición para el sistema de entretenimiento y videojuegos Xbox 360® de Microsoft será editada el próximo 1 de abril de 2010.

SUPREME COMMANDER 2 es la nueva entrega de la galardonada saga SUPREME COMMANDER y está ambientada 25 años en el futuro de este juego. Esta entrega presenta numerosas mejoras del juego, un completo modo de campaña, un sistema multijugador en línea y una línea argumental exclusiva, lo que permite que el juego represente una nueva dimensión en los juegos de estrategia en tiempo real.

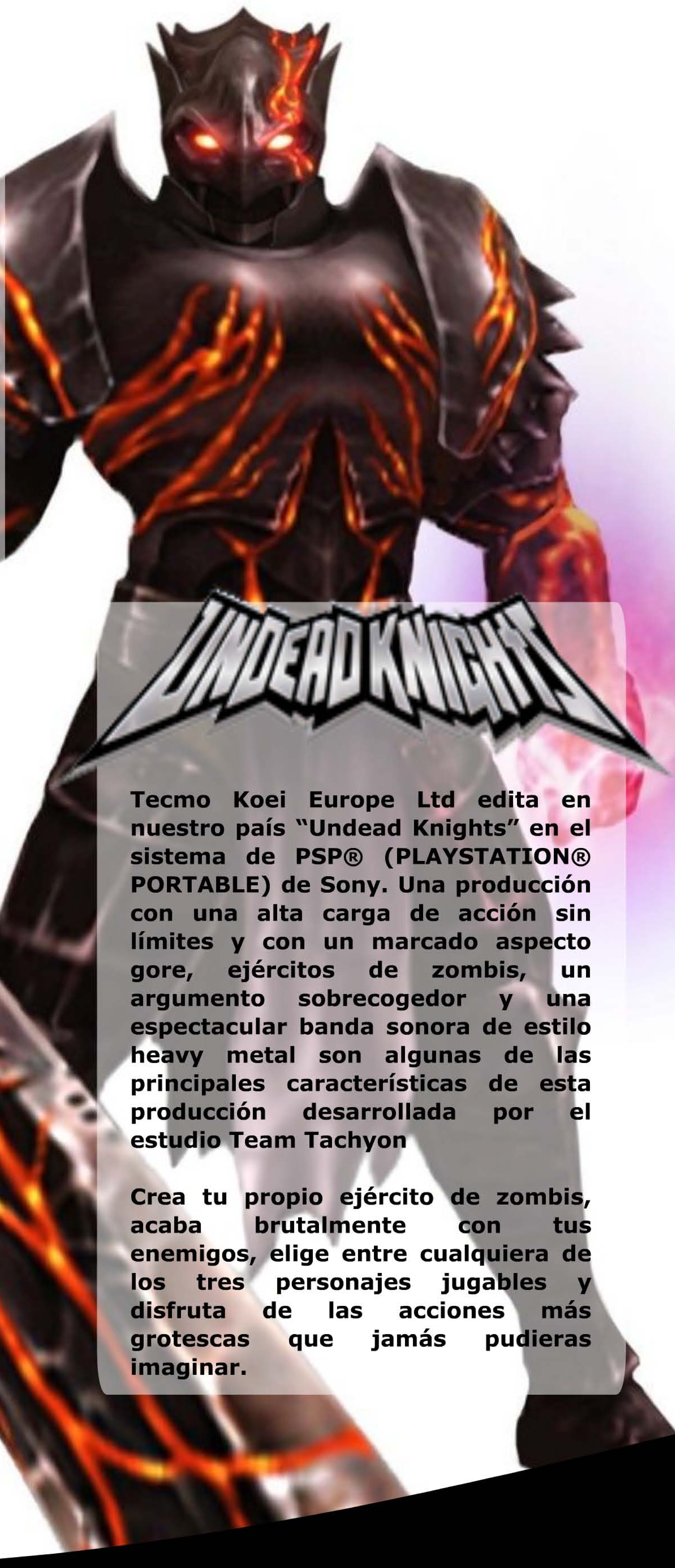
Luchando en intensos combates de dimensiones titánicas, los jugadores entrarán en guerra, creando máquinas de guerra experimentales y gigantescos ejércitos personalizables que pueden cambiar el equilibrio de poder en cualquier momento. Asume el papel de uno de los tres enigmáticos comandantes, cada uno de los cuales representa a una facción única, y sumérgete en un argumento rico como nunca se ha visto en el género de la estrategia en tiempo real.



VENETICA

DTP Entertainment y el estudio alemán Deck 13 Interactive, creadores de la afamada saga de aventuras Ankh, han editado "Venetica", una esperada producción de rol y acción, en la que los jugadores se sumergirán en la Venecia del Siglo XVI donde se entremezclan por igual poderes ocultos, nigromantes e intensas luchas por el poder.

Ambientado en el antiguo y fantástico mundo de Venecia en pleno Siglo XVI, la joven Scarlett es víctima de un terrible misterio, que comienza con el asesinato de su compañero a manos de la alianza secreta de poderosos nigromantes. De esta forma la fe prosigue su curso inevitable y amenaza con hacer trizas al mundo. homenaje a la edad dorada de los videojuegos, en exclusiva para la plataforma PlayStation®3 de Sony



UNDEAD KNIGHTS

Tecmo Koei Europe Ltd edita en nuestro país "Undead Knights" en el sistema de PSP® (PLAYSTATION® PORTABLE) de Sony. Una producción con una alta carga de acción sin límites y con un marcado aspecto gore, ejércitos de zombis, un argumento sobrecogedor y una espectacular banda sonora de estilo heavy metal son algunas de las principales características de esta producción desarrollada por el estudio Team Tachyon

Crea tu propio ejército de zombis, acaba brutalmente con tus enemigos, elige entre cualquiera de los tres personajes jugables y disfruta de las acciones más grotescas que jamás pudieras imaginar.



Prison Break es una aventura de acción diseñada para un solo jugador, que pretende captar la esencia de la serie de televisión, todo aquello que la ha convertido en un mega-hit en todo el mundo. Está basada en la primera temporada de la serie e incorpora un componente importante de sigilo.

El protagonista es Tom Paxton, un miembro destacado de La Compañía que es enviado a Fox River para investigar a Michael Scofield. Este nuevo personaje se integra en el universo de la primera temporada de Prison Break y vive los momentos más intensos de la misma. Los principales atractivos del juego Prison Break se centrarán en su profunda historia, el carisma y complejidad de los personajes principales, las abundantes secuencias de acción de calidad cinemática y misiones en las que el sigilo será el elemento más destacado.

Características

El argumento y el diseño del juego ha sido desarrollados en parte los guionistas de la serie de TV.

Juego basado en la primera temporada.

Voces originales de la propia serie.

Recrea por completo toda la atmósfera de Prison Break.

Vídeos con un punto de vista alternativo sobre la serie.

Entorno interactivo en el que desarrollar el personaje.

Peleas cuerpo a cuerpo: Puñetazos, patadas, bloqueos, golpes de gracia o “Finishers” .







SQUARE ENIX ANUNCIA EL LANZAMIENTO EN ABRIL DEL NUEVO RPG DE ACCIÓN

NIER, el título más nuevo de Square Enix, ofrece unos personajes únicos y memorables, unas batallas intensas repletas de acción, una magia explosiva y un guión que tan solo Square Enix puede crear. Nada es lo que parece en este último juego RPG de acción, ambientado en un mundo desmoronado plagado por una enfermedad y unas criaturas oscuras e irreconocibles. Los jugadores se meten en el papel del inflexible protagonista, Nier, quien está decidido a descubrir una cura para su hija, contagiada por la enfermedad Black Scrawl. Gracias a unos poderosos aliados y a un misterioso libro, Nier descubre cosas que confundirían hasta al guerrero más fuerte.

Armado con un potente conjunto de habilidades mágicas, así como potentes espadas y armaduras, Nier se enfrentará junto con un formidable grupo de aliados contra las oleadas de enemigos oscuros y enemigos finales gigantescos para descubrir la verdad sobre la enfermedad, sobre su hija... y sobre sí mismo.

Características

•El nuevo RPG de acción de Square Enix: NIER, esta entrega ofrece unos personajes únicos y memorables, unas batallas intensas y repletas de acción y una narrativa y una magia explosivas.

•Revelaciones y cambios en la historia increíbles: sumérgete en una línea argumental de lo más intrincada ambientada en un mundo plagado de angustia humana, secretos escondidos y una enfermedad devastadora.

•Modo de juego al estilo de los RPG mezclado con combates repletos de acción: enfréntate a feroces y misteriosos enemigos combinando un modo de juego al estilo de los RPG.

•Potentes habilidades mágicas: cuando no le basta con la espada, Nier puede utilizar una amplia miríada de potentes y elegantes hechizos para aumentar sus movimientos en el combate y acabar con los adversarios.

•Brutales movimientos de combate: realiza unos movimientos de combate brutales combinándolos con devastadores ataques combo.

•Aliados formidables: viaja con un dinámico grupo de aliados y enfréntate a descomunales monstruos tan poderosos como el grupo en conjunto.

•Un mundo imaginativo e impresionante: viaja por un mundo inolvidable repleto de paisajes de lo más dispar en los que podrás ver restos conocidos de la sociedad moderna.



The Whispered World

El hermoso juego de aventuras The Whispered World transporta al jugador a un fascinante mundo de fantasía. Sadwick es un joven payaso inmerso en la tristeza. Una noche, una extraña criatura azul le habla en sueños y le envía a un viaje por un misterioso mundo en declive en el que tendrá que enfrentarse a numerosos peligros.

Siguiendo la tradición clásica de apuntar y hacer clic, los jugadores guiarán por la aventura a Sadwick y a su compañero, el pequeño Spot. Este personaje nunca se separa de Sadwick y es fundamental para resolver muchos de los rompecabezas del juego. Puede aprender a adoptar distintas formas, que el jugador podrá escoger a su gusto una vez que las haya aprendido.

El juego rebosa vida gracias a sus fondos pintados a mano repletos de detalles y a sus personajes cuidadosamente creados al estilo de películas de animación clásicas como "El viaje de Chihiro". The Whispered World combina elementos de cuentos de hadas con tonos más melancólicos para dar forma a un relato de dimensiones épicas.

Características

Impactantes animaciones y entornos de juego

Maravillosos entornos 2D dibujados a manos y personajes diseñados bajo los estándares de calidad más altos.

Esplendidos escenarios

Bellos entornos con un marcado estilo de dibujos animados.

Un argumento cambiante

La historia transcurre sobre fantásticos escenarios con multitud de de giros argumentales.

Aventura Point & Click

Los clásicos controles de los juegos de aventuras en tercera persona.

Diálogos perfectos

Todos los textos han sido revisados por Steve Ince, un reputado escritor y guionista del mundo del entretenimiento.

TECMO KOEI EUROPE® LANZARÁ EL VIDEOJUEGO DEL MANGA DE CULTO

“El PUÑO DE LA ESTRELLA DEL NORTE™”

El esperado “EL PUÑO DE LA ESTRELLA DEL NORTE” es el sucesor de los clásicos beat’em ups y juegos de scroll horizontal, pero actualizado con una impactante física de juego, combates y estilo gore inspirado en el cómic de culto. Una inflexible visión de un futuro post-apocalíptico, “EL PUÑO DE LA ESTRELLA DEL NORTE” promete convertirse en un juego de peleas sin límites que encantará a los fans de los juegos de lucha así como también ofrecerá el videojuego que todos los entusiastas de la saga estaban esperando.



Un tierra saqueada lucha por sobrevivir tras el holocausto nuclear que ha dejado el mundo en ruinas. Los supervivientes se han unido en comunidades y pueblos, intentando vivir con los pocos recursos que les quedan. Bandas despiadadas procedentes de los páramos más lejanos se ensañarán con ellos en busca de sus recursos o, en ocasiones, simplemente por diversión. Un misterioso maestro de artes marciales de nombre Kenshiro, un hombre con siete cicatrices en su pecho, y el elegido sucesor del legendario arte marcial del asesinato Hokuto Shinken (北斗神拳?, The Divine FIST OF THE NORTH STAR) ha jurado proteger a los débiles e inocentes de las perniciosas bandas que pululan por al arrasado planeta.

Características

- **Entornos completamente destruibles**
- **Encara a docenas de enemigos al mismo tiempo.**
- **Docenas de movimientos desbloqueables**
- **Personajes escondidos**
- **Apartado visual de FNS reproducido de forma fidedigna.**
- **Nuevos escenarios para cada personaje jugable,**

¿QUE ES EL MANGA?



¿TE GUSTA EVANGELION?

¿CUAL ES EL PRÓXIMO EVENTO NIPON?

¿SABES QUE ES SHONEN?



NO LO DUDES, VISITA EL BLOG DEL MANGA EN :

HTTP://MANGA.ATISAL.COM



Muchos somos los que jugamos al wow pero muchos somos los que no sabemos las magnificas historias que esconde este gran mundo que creo Blizzard, todos hemos visto los videos introductorios que se muestran al crearnos un nuevo personaje pero sabeis por ejemplo ¿Que historia esconde el monasterio escarlata? Pues esa es la primera historia que os voy a contar.

En este número en vez de compartir un manual con vosotros compartiremos una de las tantas historias que contiene este intrañable juego.

Durante los próximos números iremos intercambiando entre manuales, nuevas noticias ya sean de parches o actualizaciones e historias.

Realizado por Bibiano Ruiz

Cuentas Historias I

Monasterio Escarlata



Cuando Arthas Menethil traicionó a su mentor Uther y diezmó la orden de los paladines de la Mano de plata, parte de los supervivientes junto con miembros de la iglesia de la Luz, fundaron una organización dedicada a la lucha contra "El Azote" y a la purificación de Lordaeron. Sus fundadores fueron Alexandros Mograine, el Gran Inquisidor Isillien y el Alto General Abbendis.

Con una estructura militar y eclesiástica firme, la cruzada escarlata desconfía de todos las razas no humanas, destruye cualquier no muerto que se cruce en su camino sin vacilación, e incluso se tiene constancia de que se han ejecutado a numerosos humanos que buscaban la protección de la Cruzada por ser sospechosos de estar infectados o trabajar para las aberraciones no muertas o los nigromantes que los devuelven al mundo.



Tras la pérdida de Alexandros Mograine, la cruzada está dirigida por tres grandes lideres, habiendo distintos escalafones de poder dentro de su estructura por debajo de ellos.

Sus líderes son El gran Inquisidor Isillien quien ejerce las funciones de lider religioso de la Cruzada, el alto General Abbendis quien se encarga de la dirección militar de la Cruzada (en el juego podéis verla en la Basílica de la Mano de Tyr) y el Gran Cruzado Saidan Dathrohan sobre quien recae el peso directivo de la Cruzada(quien en realidad es el cadáver de Dathrohan poseído por el Señor del Terror Balnazzar, y en el juego podéis verlo en la Catedral de Stratholme).



Tienen sus bases en los claros de Tirisfal en el Monasterio escarlata, la aldea de "El Refugio" en las tierras de la peste del oeste, en la Mano de Tyr en las tierras de la peste del este y tienen tomada la Catedral de Stratholme como su avanzada en el interior de la ciudad.

También se tiene constancia de que hay emisarios repartidos en distintas ciudades de la alianza, posiblemente para mantener contacto con la Iglesia de la Luz y para el reclutamiento de voluntarios.

Las intenciones de Balnazzar sobre la cruzada no han quedado claras pero no cabe esperar nada bueno de ello. También se desconoce si mantiene contacto con su hermano Varimathras (lugarteniente de Sylvanas) aunque es sospechoso que sea él quien de la misión de despachar a los lideres del Monasterio Escarlata por el bien de los Renegados, arguyendo que Sylvanas anda más preocupada de otros asuntos.

Sus símbolos son la L del antiguo estandarte de Lordaeron, pero en lugar de ser azul como antaño pasó a ser roja, simbolizando la sangre de los caídos que se destaca sobre fondo blanco. Utilizan en sus tabardos una llama amarilla y roja sobre fondo blanco y con borde rojo, simbolizando el fuego purificador. Utilizan también el símbolo de la iglesia de la Luz, remarcando hacia donde se encamina su fe.

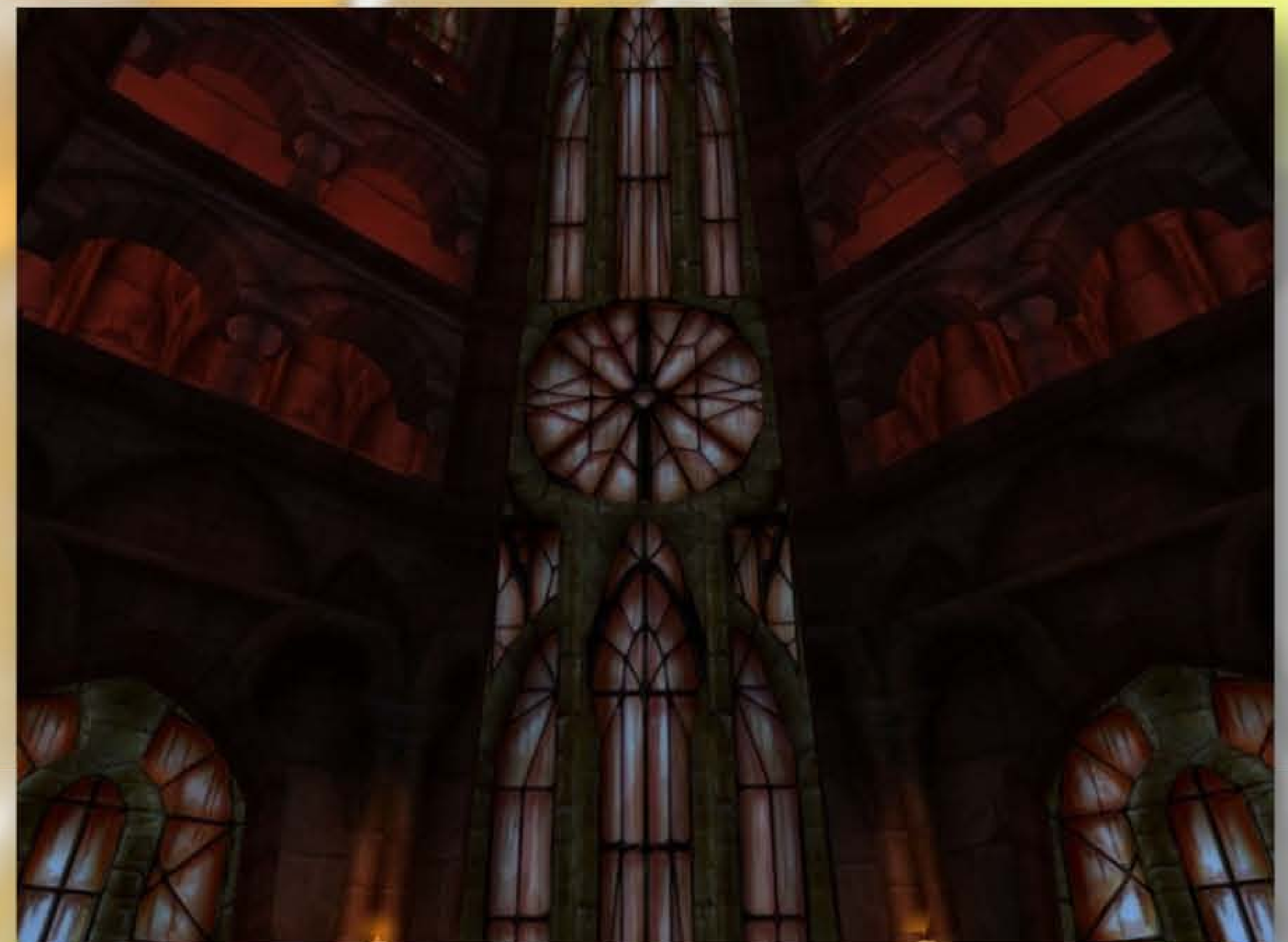


La estructura de la Cruzada está fuertemente jerarquizada y se calcula que poseen 2.000 soldados en "El Refugio" y cerca de 10.000 efectivos en la Mano de Tyr.

La Cruzada Escarlata está fuertemente relacionada con los futuros acontecimientos, especialmente a raíz del suceso siguiente.

Taelan Vadín, Alto señor de la Cruzada Escarlata e hijo del paladín expulsado de la orden de la mano de plata Tirion Vadin, es convencido por un emisario de su padre para que habra los ojos a la realidad, se de cuenta de que está siendo utilizado (el y toda la Cruzada) y de que se reúna con el.

Taelan, decide ir al encuentro de su padre pero en el camino es emboscado por el Gran Inquisidor Isillien, que se ha percatado de la perspicacia del joven con respecto a los objetivos de la cruzada y del peligro que supondría que se reuniera con Tirion y abandonase la Organización. Isillien lo acusa de traición y es atacado por sus propios camaradas. Tirion aparece en auxilio de su hijo, aunque demasiado tarde para salvarle la vida.



Os incluyo también el mapa del monasterio para ahora podáis centraros de donde esta cada uno de los personajes nombrados en la historia.



Time Machine



Por fin os traemos la tercera entrega de Time Machine, para haceros recordar buenso momentos que hemso vivido con nuestra consolas retro.

En el número anterior Jose nos deleito con un reportaje sobre Guybrush, nuestro pirata preferido de Monkey Island.

En este número hemos cambiado un poco y en vez de dedicar la sección a un personaje la vamos a dedicar a una de las consolas portables más famosas y posiblemente la que más descendientes ha tenido.

No creo que nadie en el mundo no haya, como mínimo oído hablar de la consola portátil de nintendo Gameboy, y en este Time Machine vamos a hablaros un poco de la historia de esta consola desde su aparición en el mercado el 21 de abril de 1989 hasta el mediados del 2006, fecha en la que la compañía japonesa decidió sacarla del mercado debido al éxito de la Nintendo DS.

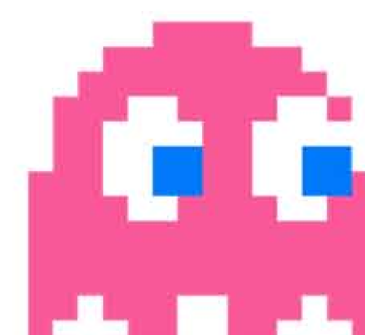
A lo largo de los años fueron sacando distintas versiones de la consola, desde la Gameboy original, hasta el último intento de mantenerla a flote que fue la Gameboy color.

La Gameboy original poseía una CPU de 8 bits, con una RAM de 8 Kb internos. El sonido era de 4 canales, ya que aún teniendo solo un altavoz, al conectarle unos auriculares podía escucharse en stereo. La pantalla de esta Gameboy era en blanco y negro, poseyendo 4 tonos de verde. La fuente de alimentación eran 4 pilas AA con una autonomía de 20 horas, y el número máximo de jugadores era de 2 conectados a través del cable link o 4 con el adaptador para 4 jugadores.

Realizado por Jose Alcaraz









La siguente Gameboy que salió al mercado siete años después fue la Gameboy pocket, con muy pocos cambios respecto a su predecesora. El principal como su nombre indica era el reducido tamaño en comparación y una pantalla gris en lugar de verde. Debido a esta reducción de tamaño, la fuente de alimentación también debía reducirse, por lo que paso de 4 pilas a 2 del tipo AA, y de una autonomía de 10 horas en lugar de las 20 de la original.
Para esta consola se sacaron un par de periféricos compatibles también con la Gameboy original, una cámara digital y una impresora para la cámara obviamente.

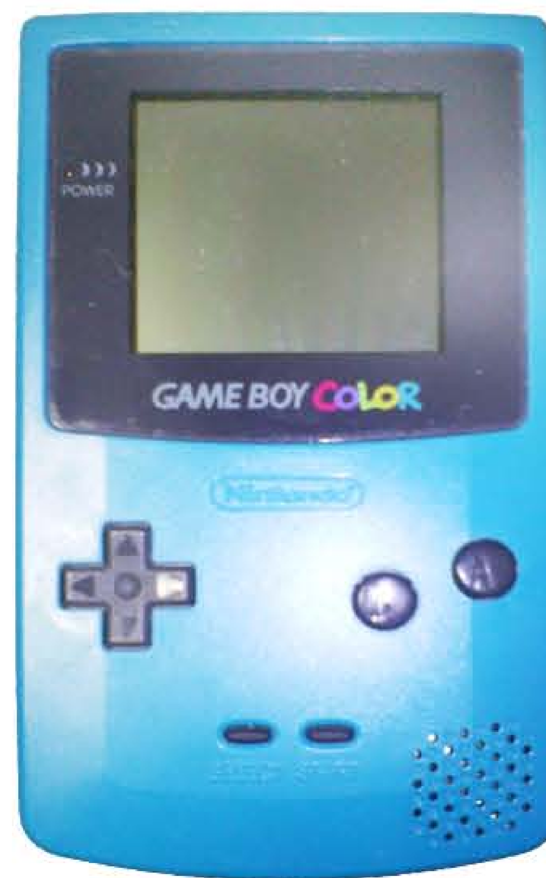
La Gameboy light salío en 1997, y la principal diferencia con respecto a la Gameboy pocket fue la retroiluminación, es decir, unas luces situadas debajo de la carcasa a los lados de la pantalla, además de volver a la autonomía de la Gameboy clásica con 20 horas de juego ininterrumpidas (12 horas con la luz encendida). En 1998 salió la última Gameboy con el formato clásico, la Gameboy color. Poseía una paleta de 32000 colores, pero en pantalla solo se podían ver 52 a

Las principales características físicas fueron un procesador de 32 bits, una alimentación de 2 pilas AA con una autonomía de 15 horas, una pantalla prácticamente el doble de grande que la de la Gameboy clásica con una paleta de 32768 colores, esta vez reales.

La mayor pega quizás sería la misma que con la GB Color, la mala visualización de la pantalla, ya que en algunos juegos sin una buena iluminación ambiental era muy difícil jugarlos.

En 2003 salió una nueva versión de la GBA, la Gameboy Advance SP, con una iluminación propia, así como un diseño plegable, que sería el precursor de la Nintendo DS.
La fuente de alimentación pasó a ser una batería de Litio recargable con una autonomía de 18 horas de juego (10 horas con la luz encendida). Y la compatibilidad era la misma que la de la GBA normal. Por último antes de la descatalogación de la consola salió la Gameboy Micro en 2005 con una vida tristemente de unos pocos meses, debido a su baja cifra de ventas, ya que la Nintendo DS estaba en pleno apogeo en el mercado portátil.







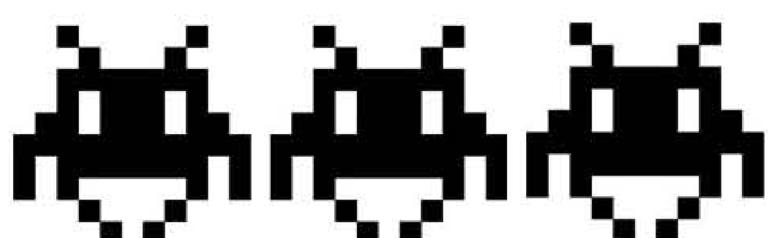
la vez, lo que causó una desilusión para los fans de la consola, incrementada por lo oscuro de esta, con lo que la única forma de jugar con buena visibilidad era en un lugar muy bien iluminado.

El salto en la tecnología de la pequeña portátil de Nintendo vendría con la aparición de la Gameboy Advance (GBA) en 2001, donde no sólo se mejoro la calidad, sino que también cambió el formato con la que hasta ahora se nos presentaba la consola.
Una diferencia remarcable con respecto a sus predecesoras era que los juegos eran exclusivos de esta consola, perdiéndose la compatibilidad que tenía la Gameboy con respecto a todas sus versiones, aunque la Gameboy Advance si aceptaba cartuchos de GB y GB Color.

La electrónica era la misma que la de sus predecesoras, pero con un tamaño totalmente reducido, lo que no quitaba que la visibilidad de la pantalla fuese nítida. Tenía una autonomía de unas 8 horas aproximadamente y la pantalla era retroiluminada con ajuste de brillo de 5 niveles.

La pega la tenía en la calidad sonora, pues sin llevar auriculares, a penas se escuchaba en entornos ruidosos.

Y este fue el fin de 17 años de reinado de Gameboy en el mercado portátil, desbancada por su hermana mayor (en calidad que no en años), pero aún así sigue en el corazón de muchos nostálgicos, por lo que espero que les haya gustado este pequeño homenaje a esta pequeña y a la vez gran consola.





FINAL FANTASY XIII marca el nacimiento de una nueva era para la famosa saga, poniendo la serie a disposición de varias consolas de alta definición (PS3 y Xbox 360) de forma simultánea por primera vez en su historia.

El Nido: una utopía en el cielo

Sus habitantes creían vivir en un paraíso. Bajo el gobierno del Sanctum, el Nido había florecido y prosperado en tiempos de paz. Acunados en los brazos benevolentes de los fal'Cie, sus protectores, todos creían que los días de paz durarían toda la eternidad. Sin embargo, el descubrimiento de un fal'Cie enemigo lo cambia todo.

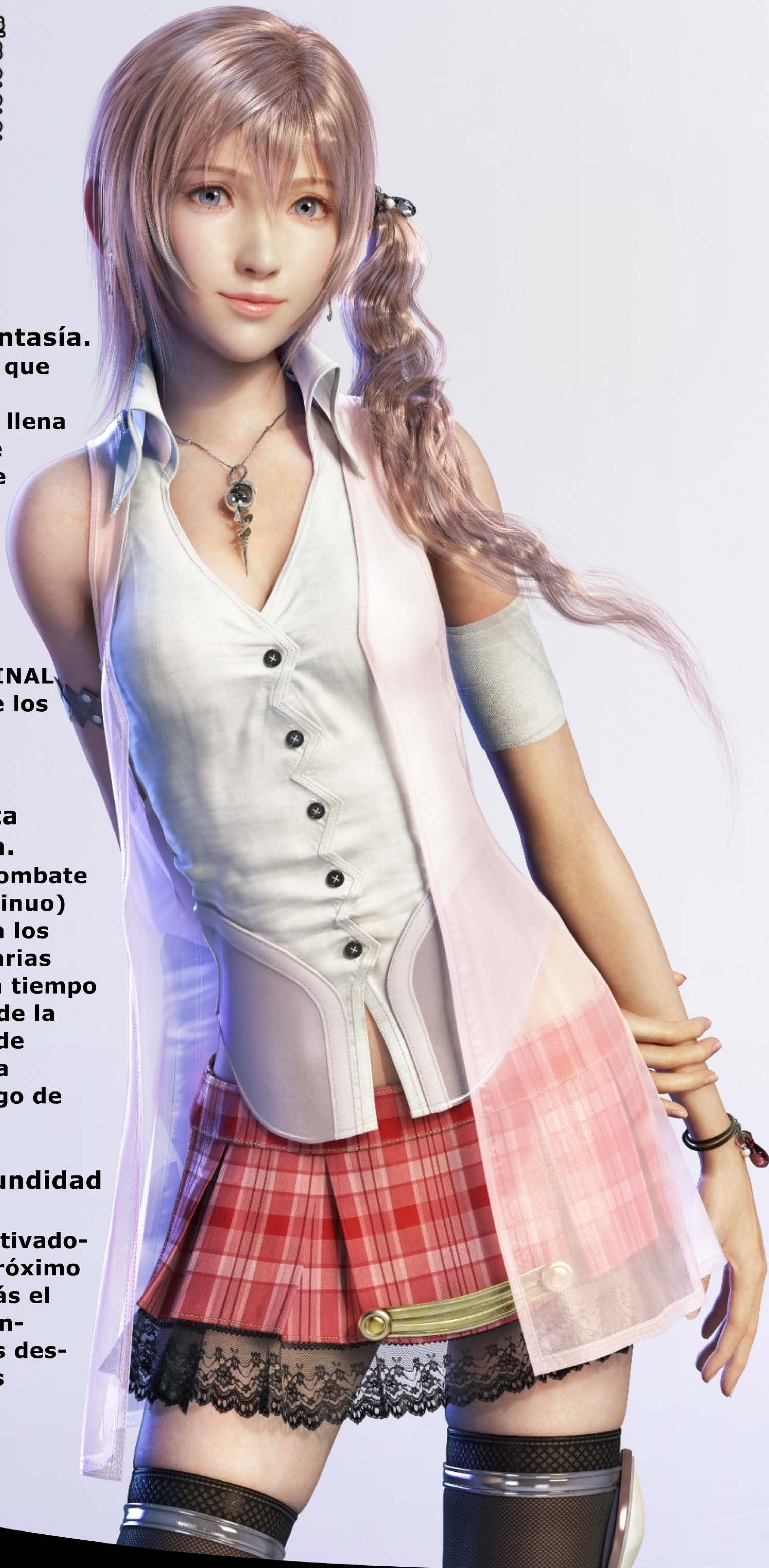


Después de más de 20 años cautivando a seguidores de todo el mundo, FINAL FANTASY sigue reinventándose completamente con cada entrega

En el momento en que este fal'Cie de Paals, el detestado y temido Inframundo, se despertó de su sueño, la paz en el Nido llegó a su fin. Los fal'Cie marcan a los humanos y los transforman en sirvientes suyos que gozan de poderes mágicos. Se transforman en lu'Cie, los elegidos de los fal'Cie. Aquellos con la marca de lu'Cie deberán acatar las órdenes de su creador o enfrentarse a un destino incluso peor que la muerte.

Una plegaria por la salvación… El deseo de proteger el mundo… La promesa de no dejarse arrastrar por el destino…

Ravager Crystals	
Ability	2/ 3
HP	0/ 2
Strength	0/ 2
Magic	0/ 2



Características

El inicio de una nueva fantasía.
Embárcate en una aventura que va más allá de lo que jamás habías soñado; una historia llena de maravillosos lugares que explorar, personas a las que conocer y enemigos temibles a los que doblegar.

Innovación audiovisual sin precedentes.
Gracias al poderosomotor gráfico The Crystal Tools, FINAL FANTASY XIII lleva al límite los videos en alta definición, el sonido y el juego en sí.

Una combinación perfecta de velocidad y estrategia.
El ya conocido sistema de combate BTC (batalla en tiempo continuo) ha evolucionado y permite a los jugadores poder ejecutar varias órdenes en un solo turno en tiempo real. Ahora se puede gozar de la estrategia y la flexibilidad de un sistema por turnos con la emoción vibrante de un juego de acción.

Déjate llevar por la profundidad de la historia.
Disfruta de una historia cautivadora que te hará sentir muy próximo a los protagonistas. ¿Tendrás el coraje suficiente para enfrentarte a tus designios o estás destinado a destruir lo que más quieres?

La cantautora Leona Lewis, nominada a los Grammy y ganadora de varios discos de platino, ha trabajado junto con Square Enix para dar vida al tema principal de FINAL FANTASY XIII.

Da la vuelta al combate gracias a las formaciones

El sistema de formaciones es una nueva característica que se ha incorporado a la aventura, el cual permite al jugador asignar diferentes tipos de roles a los miembros de su grupo durante el combate. Gracias a este nuevo sistema el jugador puede adaptar su estrategia durante los diferentes momentos del combate asignando roles según mande la ocasión, como por ejemplo el rol de sanador para curar o el de castigador para atacar.

Desata la destrucción total con un sistema de invocaciones mejorado

Otra de las innovaciones que presenta este nuevo episodio de la saga es el llamado modo empatía, un sistema que lleva la acción de las tan conocidas invocaciones de FINAL FANTASY a un nuevo nivel. Este modo se activa mediante simples comandos de botones.

LIGHTNING
Esta solitaria mujer nunca comparte nada de su vida privada; de hecho, incluso su verdadero nombre es un misterio. Todos los demás la conocen simplemente como "Lightning".

SNOW VILLIERS
Es un joven enérgico y fiero que no duda un instante en lanzarse de cabeza al peligro utilizando su poderoso físico como única arma. Se deja dominar fácilmente por las emociones, por lo que suele actuar y decir cosas sin pensar demasiado. A pesar de todo, se gana a todo el mundo con su carácter alegre y optimista.

OERBA DA VANILLE
Vanille es una simpática mujercita que ilumina a todo el mundo con su alegría. Parece imposible que con tan risueño comportamiento pueda albergar algo tan tenebroso en su interior...





SAZH KATZROY

Sazh es un hombre amistoso y alegre que no se separa nunca de sus extraños compañeros: una cría de chocobo y sus dos pistolas. Es el primero en soltar bromas pero también sabe ver las cosas con madurez cuando es necesario. Una serie de situaciones fortuitas han sido las que lo han llevado a tomar este camino, aunque existe otro motivo oculto que lo empuja a recorrerlo.

HOPE ESTHEIM

Hope es un chico de lo más normal que ha pasado su juventud sin muchos sobresaltos con su familia en el Nido. Depende totalmente de la protección de su madre y aún le quedan por aprender muchas cosas sobre la vida. Por este motivo se encuentra totalmente desamparado cuando se enreda de pleno en la Purga llevada a cabo por el Sanctum.

SERAH FARRON
Serah es la hermana menor de Lightning y la prometida de Snow. Posee una fuerza interior muy superior a la común en su edad y a pesar de lo que diga su sobreprotectora hermana, es más que capaz de tomar sus propias decisiones. De hecho, Serah se preocupa tanto por Lightning como su hermana lo hace por ella.

OERBA YUN FANG
Fang es una mujer misteriosa que aparentemente trabaja para el Sanctum a pesar de llevar también la marca de los inmundos lu'Cie. Posee una gran determinación y no habla demasiado. Dado su carácter, es una persona que ignora todas las trivialidades de la vida.

Edición coleccionista

La edición especial de FINAL FANTASY XIII contiene los siguientes extras además del juego:

Banda sonora original de FINAL FANTASY XIII

El libro de tapas duras The World of FINAL FANTASY XIII

Ilustraciones exclusivas

Pegatina única con la marca de los lu'Cie



EL VICERRECTORADO DE ESTUDIANTES Y EMPLEO ATIENDE ESPECIALMENTE A LOS ALUMNOS QUE SE INCORPORAN A NUESTRA UNIVERSIDAD CON EL FIN DE QUE PUEDAN APROVECHAR AL MÁXIMO SUS CAPACIDADES.





GOD OF WAR III®

AL FINAL SOLO REINARÁ EL CAOS...

Desarrollado en exclusiva para el sistema PlayStation®3 (PS3™), God of War®III es la última entrega de la franquicia que ha conseguido vender millones de ejemplares. Programado por Santa Monica Studios de Sony Computer Entertainment, God of War III hará realidad los combates legendarios con exuberantes gráficos y un argumento muy elaborado que pone a Kratos en el centro de la matanza y la destrucción, en busca de la deseada venganza contra los dioses que le traicionaron.

Basado en la mitología griega, God of War III es un juego para un solo jugador que da vida al que fue guerrero espartano, Kratos, en el ascenso hacia la intimidante cima del monte Olimpo y la bajada a las oscuras profundidades del Infierno para conseguir vengarse de aquellos que le traicionaron. Armado con las espadas encadenadas y con un nuevo conjunto de armas y magias a su disposición, Kratos debe enfrentarse a las más tenebrosas criaturas de la mitología al tiempo que resuelve retorcidos rompecabezas en su misión despiadada por destruir el Olimpo.

Admira el poder de PlayStation 3 con Kratos despedazando ferozmente el inmenso ejército del Olimpo, con generales centauros enviando despiadados soldados no muertos, oleada tras oleada.

Un tamaño gigantesco: Kratos explorará zonas hasta cuatro veces más extensas que las existentes en God of War II, se enfrentará a ejércitos enteros mientras viaja a la espalda de los titanes: niveles con vida propia, en movimiento, tan altos como el edificio Empire State. El tamaño épico de God of War III alcanza cotas nunca vistas en la serie.

Realismo estilizado: Los jugadores lucharán en entornos tridimensionales detallados y únicos, iluminados por miles de luces dinámicas y con una resolución de texturas cuatro veces mayor, con la que se consigue más realismo en las estrías de los músculos, expresiones faciales detalladas y un mayor nivel de brutalidad y de detalle en la sangría.

Experiencia de juego inigualable: Combates brutales, rompecabezas complicados, exploración de mundos impresionantes y un final absorbente y gratificante a la épica historia de Kratos.

Intrincado argumento: El hilo argumental de God of War III es la conclusión épica de la franquicia; la trama se desarrollará conforme a las arraigadas tradiciones de la mitología griega, desde las consecuencias morales a los combates brutales contra los dioses.

Criaturas manipulables: Muchas de las amenazantes criaturas de la mitología griega en God of War III se pueden manipular en contra de su voluntad, y Kratos puede usarlas para cruzar abismos, infligir una furia ciega contra sus enemigos, descubrir rompecabezas y secretos, y como herramienta para conseguir la aniquilación total.

Nuevas armas y sistema de combate: Novedosas y mortales armas como el Cestus, un resistente guantelete de metal con una fuerza devastadora, y otros brutales instrumentos de guerra que permiten a Kratos aprender las despiadadas técnicas como forcejear con enemigos y lanzar explosivos ataques de muro a tierra.

Tecnologías de iluminación: La iluminación dinámica empleada en God of War III solo es posible gracias a la potencia de proceso de las unidades sinergísticas de proceso del Cell. Por ejemplo, usando la tecnología de Iluminación de Alto Rango Dinámico (HDRL por sus siglas en inglés), la cámara en primera persona de Kratos emulará la retina humana, provocando a los jugadores una sensación de claridad excesiva cuando Kratos abandone una zona oscura para pasar a una iluminada por el sol, emulando la reacción del ojo humano de adaptación.



Haciendo uso del nuevo motor del juego, creado especialmente para la ocasión, y con tecnologías visuales de primer orden, el equipo de desarrollo encargado de God of War III ha dado pasos de gigante y han establecido estándares para transmitir a los jugadores una experien cia realista en los campos de batalla

Comparando la resolución de la que hizo gala GOWII , GOWIII presentará personajes realistas, así como efectos de luz dinámicas, un elaborado sistema de armas y un sinfín de escenarios que traerán un realismo inconfundible a la aciaga misión de Kratos.

StarCraft II es la continuación de la épica saga de los Protoss, los Terran y los Zerg

Estas tres diversas y poderosas razas volverán a enfrentarse en la dinámica secuela de StarCraft, el legendario juego de estrategia en tiempo real. Legiones de unidades veteranas, mejoradas y nuevas combatirán por toda la galaxia, en la lucha de cada facción por la supervivencia.

StarCraft II ofrece una campaña en solitario única, que retoma la historia donde la dejó StarCraft: Brood War, y presentará una selección de héroes nuevos y caras familiares en una frenética historia de ciencia ficción llena de aventuras e intrigas. Además, Blizzard volverá a ofrecer la posibilidad de llevar a cabo juegos en red inigualables a través de Battle.net, el conocido servicio de juego online de la compañía, junto con algunas mejoras y nuevas opciones, para hacer de StarCraft el juego de competición de estrategia en tiempo real definitivo.



Características

•Ritmo frenético, intensidad y equilibrio son las características principales de este competitivo juego de estrategia en tiempo real que mantiene la esencia y mejora la magia del juego original.

•Tres razas completamente diferentes: Protoss, Terran y Zerg.

•Nuevas unidades y mecánicas de juego que distinguen aún más cada raza.

•Una campaña individual que rompe los esquemas.

•Nuevo motor gráfico 3D con capacidad para deslumbrantes efectos visuales y masivos ejércitos en tamaño y número.

•Capacidad total para el modo Multijugador, con nuevas características y utilidades de búsqueda de enfrentamientos, disponibles a través de Battle.net.

•Herramientas completas para el diseño de mapas y programación de código, que dan al jugador la libertad y flexibilidad necesarias para personalizar su experiencia de juego.

TERRAN


Los terran llegaron al sector Koprulu relativamente tarde. Son los descendientes de una fatídica expedición de colonos enviada desde la Tierra siglos atrás, cuya tripulación estaba formada por disidentes e insurrectos que el gobierno consideraba prescindibles. Los supervivientes de la expedición establecieron tres colonias que se convirtieron en la base para los bloques de poder más significativos del espacio terran: la Confederación, la Asociación Kel-Morian y el Protectorado umojan. La corrupta Confederación fue derrocada por el terrorista y revolucionario Arcturus Mengsk durante el caos de la invasión zerg. Ahora, el Dominio terran ha renacido de las cenizas de la antigua Confederación como el poder absoluto, gobernado por el mismísimo Emperador Arcturus I.

Los terran son una clara muestra de supervivencia, pues se vieron obligados a adaptarse a las duras condiciones de los mundos del sector, en su mayoría carentes de vida. Aunque los terran no poseen la avanzada tecnología zerg ni la destreza de los protoss, sí cuentan con un variado conjunto de unidades. Desde la infantería básica como los soldados, hasta los cruceros de batalla, equipados con armamento pesado, las unidades terran disponen de sólidas armaduras, abundante potencia de fuego y un gran número de unidades para resistir ante el enemigo. Los terran destacan en situaciones defensivas en las que sus búnkeres y tanques de asedio dominan.

PROTOSS

Hubo un tiempo en que los protoss se consideraban a sí mismos la especie más poderosa de la galaxia gracias a su avanzadísima tecnología y potentes habilidades psiónicas. Sin embargo, la guerra contra los zerg les ha demostrado lo contrario: incluso el guerrero más apto es incapaz de salvar la insuperable ventaja numérica de los zerg. Ha sido una dura lección para los protoss, ya que su sociedad se basa en filosofías de núcleo que han seguido con rigidez durante unos mil años. Pero la invasión por parte de los zerg de Aiur, mundo natal de los protoss, ha situado a la raza ante una encrucijada: los protoss han de aceptar el cambio si quieren sobrevivir y prevalecer. Ahora han puesto en juego nuevas tácticas y tecnologías para hacer frente a la cada vez más desesperante batalla contra los zerg, y están desempolvando antiguas y terribles armas que desecharon hace tiempo.

Los protoss nunca han sido un pueblo muy prolífico y tradicionalmente han utilizado máquinas de guerra robotizadas para aumentar su presencia. En un enfrentamiento individual, las habilidades de los protoss son insuperables, ya que son realzadas por una tecnología y fuerza psiónica formidables. Sin embargo, los protoss han de apoyarse en la movilidad y el factor sorpresa para maximizar sus ventajas sin perder la batalla ante el agotamiento. Uno de sus puntos más fuertes es su flota, que cuenta con gran variedad de naves lo suficientemente poderosas como para reducir a átomos al enemigo.



Los terran llegaron al sector Koprulu relativamente tarde. Son los descendientes de una fatídica expedición de colonos enviada desde la Tierra siglos atrás, cuya tripulación estaba formada por disidentes e insurrectos que el gobierno consideraba prescindibles. Los supervivientes de la expedición establecieron tres colonias que se convirtieron en la base para los bloques de poder más significativos del espacio terran: la Confederación, la Asociación Kel-Morian y el Protectorado umojan. La corrupta Confederación fue derrocada por el terrorista y revolucionario Arcturus Mengsk durante el caos de la invasión zerg. Ahora, el Dominio terran ha renacido de las cenizas de la antigua Confederación como el poder absoluto, gobernado por el mismísimo Emperador Arcturus I.

Los terran son una clara muestra de supervivencia, pues se vieron obligados a adaptarse a las duras condiciones de los mundos del sector, en su mayoría carentes de vida. Aunque los terran no poseen la avanzada tecnología zerg ni la destreza de los protoss, sí cuentan con un variado conjunto de unidades. Desde la infantería básica como los soldados, hasta los cruceros de batalla, equipados con armamento pesado, las unidades terran disponen de sólidas armaduras, abundante potencia de fuego y un gran número de unidades para resistir ante el enemigo. Los terran destacan en situaciones defensivas en las que sus búnkeres y tanques de asedio dominan.

hattrick hattrick hattrick

Los equipos

seviandaluz

Olympic de Almeria

Uniformes




Resumen

0 - 1	Jan Moons	6'
0 - 2	Bruno Bagão	30'
0 - 3	Nuno Vieira Dias	41'
0 - 4	Bruno Bagão	61'
0 - 5	Lucien Zurbuchen	83'
	...éco	84'
	...uchen	86'
	Angel Mora	80'
	Lucien Zurbuchen	35'
	...ierny	70'
	...ni	
	Bruno Bagão	75'
	Stefano Vieri	

TODO EL MUNDO MERECE TENER SU PROPIO EQUIPO DE FÚTBOL

España » XI.3991

Liga: XI.3991 (199981)

 11 de 11

	Equipo	PJ	G	E	P	GF	GC	±	Ptos
1.	Winners04 Esperando	9	8	0	1	30	8	22	24
2.	Olympic de Almeria	9	7	0	2	50	11	39	21
3.	UD DUNAS	9	7	0	2	38	13	25	21
4.	PortosinPk	9	6	0	3	35	18	17	18
5.	KOTABILBO	9	3	1	5	14	24	-10	10
6.	wakillas	9	2	2	5	19	36	-17	8
7.	Bernabeu F.C	9	1	1	7	14	38	-24	4
8.	seviandaluz	9	0	0	9	3	55	-52	0

Jornada anterior	
UD DUNAS - wakillas	5 - 3
Winners04 - PortosinPk	1 - 3
Olympic de Alm - seviandaluz	6 - 2
KOTABILBO - Bernabeu F.C	2 - 0

Próxima jornada
KOTABILBO - UD DUNAS
wakillas - Olympic de Almeri
seviandaluz - Winners04
Bernabeu F.C - PortosinPk

Añadir todos a HT Live



HTTP://HATTRICK.ORG/

Análisis

iPod Touch/iPhone

SPHALT

Genero:
Carreras arcade

Historia

Gameloft está apostando muy fuerte por la plataforma de videojuegos de Apple y su tienda virtual App Store, y fruto de este apoyo nace Asphalt 5, uno de los mejores juegos de carreras del catálogo de iPhone e iPod Touch.

Nuestro objetivo en Asphalt 5 será quedar los primeros en cada uno de los 7 modos de carreras distintos: Carrera, Contrarreloj, Duelo, Persecución, Eliminación, Escape y Derrape.

•Carrera: Es la carrera tradicional, en la que tendremos que intentar acabar entre los tres primeros.

•Contrarreloj: Nuestro objetivo será terminar la carrera antes de que acabe el tiempo para ganar la carrera.

•Persecución: Tendremos que eliminar a un cierto número de oponentes antes de que finalice la carrera para ganar este evento, para lo que los arrinconaremos contra los bordes o los embestiremos con el turbo al máximo.

•Duelo: Nuestro objetivo será ganar a nuestro rival en una carrera.
•Eliminación: Para ganar este evento, evitaremos cruzar la línea de meta en última posición durante tres vueltas.

•Escape: Tendremos que conseguir evitar que las policía nos detenga.
•Derrape: Deberemos alcanzar un número indicado de puntos de derrape y terminar la carrera.

El juego se desarrolla a lo largo de 12 ciudades en 3D: Aspen, Saint Tropez, Las Vegas, Hawái, Río de Janeiro, San Francisco, Miami, Pisa, París, Roma, Atenas y New York. Además contaremos con 32 vehículos, con licencia de los más prestigiosos fabricantes: Ferrari, Bugatti, Aston Martin, Lotus, Kawasaki, etc.

Gráficos

A nivel gráfico este juego es de lo mejor que hemos podido ver para iPhone e iPod Touch, con un aumento en las tasas de frames vistas en su antecesor para intentar resolver así los tirones que notabamos en la anterior entrega, aunque si es cierto que seguimos notándolo mientras jugamos.
Las 12 ciudades en las que correremos están inspiradas en la realidad, cargadas de elementos y con distintas condiciones ambientales, como hielo, nieve o barro. Se ha logrado un diseño muy colorido, con un tráfico más que aceptable aunque sin llegar a la altura de otras sagas como Burnout. En definitiva, las ciudades son reprensentativas y divertidas para competir.





Sonido

Musicalmente Asphalt 5 viene con melodías elétronicas que nos acompañan con acierto en las carreras y en nuestro paso por los menús. Sin embargo, si eres de las personas que prefieres escuchar tu propia música a las melodías incluidas mientras juegas, podrás hacerlo mientras compites.
Para cada coche dispondremos de unos efectos de sonido caracteristicos, que nos harán soñar con el coche que conducimos. Todas estas cosas, junto con el sonido de los acelerones, derrapes y choques, nos ayudarán a introducirnos más en las carreras.

Si hay algo que llama la atención de Asphalt 5 es el diseño tan cuidado de los 32 vehículos que componen el juego, pudiendo cambiar los colores del coche a nuestro gusto. Aunque a la hora de jugar el modelado de nuestros rivales pierde parte del espectacular acabado, suponemos que para mejorar la fluidez en las carreras.

Jugabilidad

A la hora de controlar los vehículos en Asphalt 5 dispondremos de tres tipos de control; el que viene por defecto será el control de movimiento usando el acelerómetro. Podremos ajustar la sensibilidad para que el control se ajuste a nuestra forma de conducir. Ya en carrera el coche acelera solo, además de encontrar en pantalla un pedal de freno y un botón para el nitro.





Otra opción es el control táctil sobre la pantalla. En esta ocasión giramos el coche tocando los extremos de la pantalla, además, como en el caso anterior, el coche vuelve a acelerar solo, con un pedal de freno y un botón para el nitro. La última opción será un control directo sobre el volante, situado en la parte inferior izquierda de la pantalla. El control es puramente arcade, con fuerte énfasis en el derrapaje, combinando frenazos y giros.
Al principio tendremos unos pocos coches de pequeña cilindrada a nuestra disposición, pero según vayamos ganando carreras y pruebas iremos ganando niveles y dinero, que nos darán la posibilidad de correr en más circuitos y comprar coches y piezas nuevas.

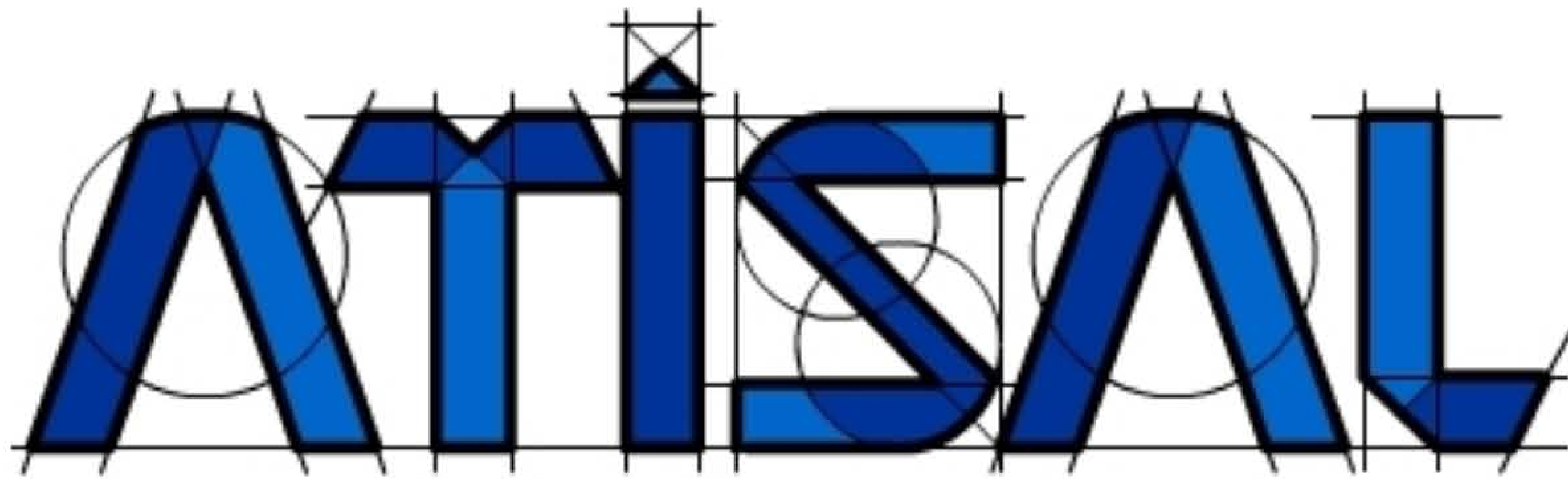
Tendremos amplias opciones de personalización sobre nuestro vehículo, para lo que usaremos el dinero ganado en cada competición. Las modificaciones son principalmente a nivel técnico, aunque podremos cambiar algo estético como por ejemplo las llantas. Gracias a estas modificaciones podemos ir mejorando características de nuestro vehículo como velocidad punta, tracción, etc.
Asphalt 5 dispone de un modo multijugador local mediante el uso de la tecnología bluetooth o WiFi de hasta 6 jugadores, donde podremos competir contra nuestros amigos. Además este juego incluye soporte para la plataforma Gameloft Live que usaremos para agregar amigos, enviar correos, y hablar en chat. Gracias a las opciones online de este juego podremos competir contra amigos o contra cualquier persona del mundo mediante el uso de salas. A la hora de jugar, en cambio, la cosa cambia ya que veremos cierto lag al visualizar la posición de nuestros rivales online. Otra de las opciones online es la Academia del asfalto, donde nuestro objetivo será sacar el mejor tiempo posible para subirlo posteriormente a la clasificación mundial.

GRÁFICOS	9.0
JUGABILIDAD	9.5
SONIDO	8.0
HISTORIA	7.0
TRADUCCIÓN	9.9
	8.3

Conclusión

Asphalt 5 es un juego que garantiza diversión a todos los seguidores de las carreras arcade. Gameloft ha realizado un buen trabajo con este título para iPhone e iPod Touch. Viene traducido al español, con grandes gráficos, trofeos y una buena sensación en general, sólo por 3.99 euros en la App Store. Quizá lo unico que echamos en falta es que esta nueva entrega no innova casi nada si la comparamos con las anteriores versiones, siendo su evolución demasiado continuísta.





ATISAL, ASOCIACIÓN JUVENIL SOBRE EL TRATAMIENTO DE IMAGEN Y SONIDO DE ALMERÍA FUE FUNDADA EN 2005 Y EN ESE MISMO AÑO DIÓ PASÓ A SU PAGINA WEB ATISAL.COM

PODRÁS SEGUIR EL DÍA A DIA DE LOS NUEVOS JUEGOS, INFORMACION SOBRE FERIALES Y CONFERENCIAS, REALIZAR CURSOS Y CAMPEONATOS.

SIGUE TODA LA ACTUALIDAD INFORÁTICA EN:

ATISAL.COM

ANÁLISIS

Genero: Rol

HISTORIA

White Knight Chronicles es una fantasía épica sobre dos reinos en medio de una guerra que lleva años disputándose. El Rey de Balandor en su deseo de terminar este conflicto, invita al duque de Faria a su castillo para celebrar la mayoría de edad de la princesa Cisna y en esa misma festividad firmar la paz entre los dos reinos pero la celebración es interrumpida por los Magi (una orden secreta que busca robar al White Knight, una arma ancestral encerrada debajo del castillo de Balandor) quienes disfrazados inicialmente de payasos y engañando a todos los aldeanos haciéndoles pensar que son un circo ambulante consiguen entrar en la ciudad y desatar el terror gracias a una enorme criatura que rompe todo lo que se encuentra a su paso.

Durante el caos y la confusión un joven llamado Leonard (uno de los personajes que tu llevas contigo) despierta el poder del White Knight, mientras intenta salvar a la princesa y no haciendo caso a los consejos de un misterioso aventurero que se une a él.

Realizado por Bibiano Ruiz

Tras este hallazgo podrás transformarte en guerrero gigante a tu antojo, siempre y cuando tengas suficientes Action Coins, aunque si eres un jugador precavido quizá prefieras reservar su uso para los jefes gigantes que se cruzarán en tu camino.

Con su poder Leonard consigue alejar a los Magi acabando con un enorme monstruo que estaba destruyendo la ciudad, pero no sin antes maten a los dos reyes que pensaban firmar la paz y escapar con la princesa como prisionera.
Una vez el pueblo vuelve a la "tranquilidad" se forma un consejo con los altos cargos que quedan y se le encomienda a Leonard la tarea de encontrar a los Magi y rescatar a la princesa, con la ayuda de sus compañeros.

Tendremos que viajar más allá de Balandor para salvarla e impedir que los Magi despierten el poder de los otros Knights (caballeros). La aventura está llena de peligro, enemigos por todos lados y poderes por descubrir.



Como bien supondréis a estas alturas el juego se basa en salvar a la princesa, aunque eso no quita que el juego sea corto ni mucho menos, es bastante extenso y aunque no de la opción de jugar offline con más de un jugar en modo online si podremos contar con la ayuda de otros 3 compañeros.

Un detalle un poco chocante es que al comenzar el juego te obligan a crearte tu personaje con todo tipo de de detalles, desde el color de la ropa, hasta el tamaño de las orejas, pasando por color y tipo de pelo, un sistema bastante completo de personalizar un pj pero lo que no te imaginas es que en el juego eres un personaje secundario, si como estais leyendo, después de currarte tu personaje obligadamente tan solo eres un personaje secundario ya que la historia se centra en la princesa Cisna y Leonard.

Durante el desarrollo de la aventura seguir el hilo principal será muy sencillo, ya que en el mapa te marcan claramente donde está tu próximo objeto aunque si tendremos la opción de ir realizando misiones secundarias que harán que el juego se haga las largo y entretenido.

GRÁFICOS

White Podemos estar contentos con el diseño gráfico del juego siempre y cuando teniendo en cuenta que el juego salió en Japón hace tiempo y nos ha tardado un poco en llegar a nuestro país. Los escenarios y las ciudades donde nos movemos son muy extensos, gigantescos sería la palabra que mejor los describiría, y te dan posibilidad de explorarlos a tu gusto, mientras no te salgas de los límites que marca el juego, siempre hay una gran planta o una escalera roto por el hueco donde nosotros queremos entrar para explorar más cosas.
El detalle de los personajes tanto de los personajes que puedes llevar como el de los enemigos esta muy cuidado y muy bien diseñados, puedes rodear a un personaje no jugador o a un enemigo (si no te mata antes) y ver que han hecho bien sus deberes en lo que respecta a las texturas. Lo único que deja un poco que desear tal vez sea que si hablas varias veces con un mismo personaje no cambia de opinión y siempre te dice la misma repetitiva frase.

MÚSICA



En los paisajes tanto de lo mismo; en cualquier momento puedes parar para mover tu cámara y mirar el cielo, el movimiento del agua o como las sombras de los árboles y las nubes se van moviendo a la misma vez que sus padres sobre la hierba, dejando notar la belleza de estos escenarios. Cosa que no podemos decir de los edificios que están dentro de las ciudades, son bastante simplones.

Muy buena la imaginación de los diseñadores y creadores de las criaturas, ya que hay un amplio abanico de ellas por el mundo, todas de lo más originales e imaginativa y con unas animaciones muy conseguidas.

La ambientación es buena, y la banda sonora más que notable, aunque muchas veces algunos temas se repiten un poco, sobre todo cuando te dedicas a explorar una ciudad y tardas en cambiar de escenario. Podríamos decir que tiene una banda sonora perfecta o típica, ya es cuestión de gustos, de un juegos de rol, melodías relajandes durante los exteriores, un poco más animadas en las ciudades pero igual de tranquilas, golpes fuertes de sonido en las batallas y tensión en las mazmorras.

Traducción. Hubiéramos preferido que hubieras sido traducido completamente al castellano, no solo los subtítulos pero hay que tener en cuenta que el doblaje es bueno, no el típico juego que entiendes claramente lo que dicen en ingles y no tiene que ver nada con lo que ves escrito.

Los efectos de sonido están en su punto, cada objeto, cada golpe y cada ruido del ambiente esta donde tiene que estar y suena como tiene que sonar, realmente el juego hace que nos metamos dentro del mundo para vivir en primera persona la aventura.

No podemos destacar nada en especial en este juego porque como hemos dicho cumple los requisitos de un juegos de rol sin novedad (no por ello decimos que está mal) y bueno se agradece que el volumen de la melodía que estamos escuchando se ajuste al tipo de acción, flojo en los exteriores y sonidos más afanosos en las batallas.

JUGABILIDAD

Al comienzo de White Knight Chronicles deberemos crear nuestro personaje, con herramientas de una gran flexibilidad que nos permiten jugar con todo tipo de físicos, voces, expresiones faciales y peinados. Podremos estar horas personalizando nuestro personaje, asegurándote de que él o ella adquieren la apariencia exacta que queremos, eso sí, ninguno de los personajes que creemos tendrá ventajas o desventajas sobre los otros, un detalle que no hubiera está mal, por ejemplo al crearte un personaje bajo que fuera más fuerte o al ser más delgado tener más rapidez.

Como ya hemos comentado en la historia del juego, al comenzar conseguir el poder del Caballero Blanco y a partir de ese momento podremos invocarlo en cualquier batalla, siempre y cuando tengamos suficientes puntos para realizar la invocación. Es muy útil cuando combatimos contra enemigos realmente grandes o contras otros caballeros, así tendremos que ir contralando nuestros puntos de combos para tener suficientes en los momentos más oportunos.
El movimiento de los personajes es bastante bueno, ya que tanto la cámara como el control de los pjs nos da total libertad de movimiento. Uniendo esto con la completa creación de nuestro personaje gracias al sistema de configuración convierte al juego en una buena alternativa para pasar unas cuantas horas de diversión.
Mientras nosotros acabamos con miles de soldados, monstruos y criaturas que salen totalmente de nuestra imaginación nuestros personajes irán subiendo niveles y por lo tanto ganas puntos de habilidad, puntos con los que podremos aprender cientos de ataques y hechizos mágicos con nuestra arma preferida, ya sea un bastón, espada, hacha, hechizos de curación o arcanos.

Antes de las batallas tenemos la posibilidad o más bien deber de crear accesos rápidos a los distintos ataques que podemos realizar, podemos hacer uso de 2 barras completas de ataques ya que la tercera será para las pociones y otros objetos del inventario. Otra mejora que vamos consiguiendo a la misma vez que subimos de nivel es el diseño de nuestros propios combos cada vez más completos; cogemos varios ataques básicos y los fusionamos para realizar un super ataque en el combate, pero nos gastaran puntos de combo, así que no podemos realizarnos infinitamente en una misma batalla. El potencial de creación de combos es casi ilimitado y varía según tu estilo de juego o los puntos débiles de cada enemigo en particular.
Todo esto nos funcionara tanto en modo online como offline gracias al sistema GeoNet que nos permite incluso tener nuestro propio blog y comunicarnos con otros jugadores de WKC. El modo online del juego promete interesantes combates en solitario, que te permitirán transferir tu personaje con sus objetos, equipo y habilidades, y formar equipo hasta con tres jugadores para emprender misiones que encontrarás en las salas 'Guild Halls' o al explorar el extenso mapa.







La clave para que este modo funcione tan bien es que ofrece un elemento multijugador que permite el desarrollo de tu personaje sin que ello afecte a la historia para un jugador.

Los combates al principio son muy buenos porque el sistema de combate no llega a ser totalmente por turnos y deja moverte libremente durante tal y cambiar de enemigo continuamente, pero una vez llevas varias horas de juego el sistema se convierte en repetitivo quitándole bastante entusiasmo al juego.

Las misiones podemos decir que están bien. Durante el desarrollo de la historia habrá un serie de misiones en modo secuencial que nos guiarán por todo el mundo y mapas que contiene el juego, sin posibilidad de cambiar algo a nuestro paso, pero paralelamente a estas en las distintas ciudades podremos comprar otras misiones que harán que el juego gane muchas horas de juego y un tono un poco más entretenido proporcionando un mayor interés por nuestra parte. Cada vez que realicemos una misión alternativa tendremos la posibilidad de desbloquear otras, algunas que realizaremos nosotros solos y otras que nos harán falta algunos compañeros obligándonos a hacer uso de su modo online.

CONCLUSIÓN

White Knight Chronicles es un RPG como todos, obtener experiencia, subida de nivel, explorar mapas, mejorar objetos, comprar equipo, mejorar características del personaje, etc... eso sí, son un sistema de batalla novedoso al no ser totalmente por turnos pero tampoco de libre batalla, pero algo repetitivo y con un sobresaliente en el modo online que nos abre miles de puertas para disfrutar mucho más del juego. Podemos decir que gráficamente es increíble y que nos sumerte en un mundo totalmente lleno de criaturas extrañas y pulcros paisajes. Bueno nota también a su sistema online que cada vez que nos aburramos con el sistema offline tendremos la posibilidad de usarlo y cautivarnos nuevas mente en el juego.

LO MEJOR

•A falta de RPG es una buena alternativa

•Enormes y cuidados mapas para explorar.

•La enorme cantidad de misiones que podemos realizar y que lo convierte en un juego dinámico.

•La posibilidad de crear nuestro blog, un pueblo y compartir todo con la comunidad WKC.

•El sistema de personalización del personaje, muy completo.

•Una música acorde con el juego en cada momento.

GRÁFICOS	8.0
JUGABILIDAD	7.5
SONIDO	8.0
HISTORIA	6.5
TRADUCCIÓN	5.0
	7.1

LO PEOR

•No tiene la posibilidad de jugar con varios jugadores en el modo offline.

•Las limitaciones, muchas veces nos gustaría explorar todo pero no es el caso.

•Muy fácil de realizar la historia principal del juego.

•Un sistema de combate novedoso pero repetitivo.

•Una historia un poco falta de imaginación.



ANÁLISIS

PSP

JAMES CAMERON'S AVATAR EL VIDEOJUEGO

Genero: Plataformas

Si vuestro pensamiento es un juego que sigue al pie de la letra la historia de la tan famosa película llamada como tal, o simplemente que siga un poco el argumento os habéis equivocado de elección. Aquí encontrareis la misma luna, las mismas criaturas y algunos personajes de la película pero es una historia alternativa con la que explorar nuevos rincones de Pandora, aunque algunos pueden pensar que el juego es una precuela de la película.

Nos moveremos a través del diversas sendas que recorren Panodra con nuestro Na'vi guerrero a través de doce niveles distintos, donde iremos sorteando diferentes trampas, matando todos los soldados que encontremos a nuestro paso de la manera más silenciosa posible y destruyendo todo el armamento que nos encontremos.

Los niveles son bastante fáciles de realizar, aunque tendremos para elegir tres modalidades de dificultad y durante cada nivel tendremos que encontrar algunos objetos que harán que repitamos el nivel si queremos conseguir el 100%.

Al terminar el juego no obtener ningún bonus, ya sean imágenes de la películas, logros, objetos,... nada, algo que le hubiera dado algo más de entretenimiento y de puntuación al juego.

Historia

Todo comienza en el corazón de Pandora, un mundo alienígeno más allá de la imaginación, lleno de criaturas extrañas y exóticas. Aquí tendremos la ocasión de conocer a los Na'vi, el pueblo indígena que vive en Pandora, y descubrir otras formas de vida jamás imaginadas por la mente.
La corporación RDA, un consorcio espacial, quiere conseguir un material muy valioso que esconde este planeta y los Na'vi se defienden con todo lo que pueden. Este será el argumento principal del juego donde nosotros podremos meternos en nuestro propio avatar y combatir con la RDA para recuperar los objetos sagrados que les han robado a su tribu.


Una de las mejores escenas del juegos es la batalla contra la nave RDA.


Las escenas de vuelo son bastantes entretenidas aunque se hacen un poco repetitivas.

Gráficos

Gráficamente no podemos poner ninguna mala critica ya que los escenarios tienen buenas texturas, tal vez, podíamos pedir que los videos que van contando la historia fueran un poco más "videos", que no fueran igual que el juego, dado que esto lo hace un poco monótono y falto de la calidad de la película.

Realizado por Bibiano Ruiz

Pensándolo mejor, la forma de exponer la historia si deja un poco que desear, porque donde esperaríamos un narrador contándonos la historia mientras se ven los paisajes en un fabuloso video, tan solo encontramos un texto que lo cuenta. Esto último da a pensar que tenían prisa en sacar el juego y no han pensado demasiado en los jugadores si no en que al tener éxito la película la gente lo iba a comprar.

Dentro del juego no encontramos nada novedoso en la forma en que se nos muestra el personaje y su entorno, tenemos el típico juego en tercera personaje con el cual podemos ver el personaje delante de nosotros y al fondo todo lo demás.
El movimiento de la cámara deja un poco que desear aunque bueno al menos siempre tenemos la opción de pulsar L1 para centrar la vista en la espalda del personaje, tal vez hubiera sido mejor un poco más de movilidad con la cámara para poder disfrutar un poco más del paisaje ya que como he comentado tiene bastantes detalles.


Durante el juego podrás atacar de modo sigiloso a todos tus enemigos.

Durante el juego no encontraremos una música relajada, ni una música de acción en los momentos más peligroso o interesantes; ya que el juego no tiene música.

Música

Y diréis ¿Pues qué hacemos mientras jugamos, ponernos el último disco de David Bisbal para escuchar algo? No hace falta, ya que el juego tiene muchísimos sonidos; mientras nosotros nos movemos por el interior de Pandora iremos escuchando el sonido de los animales, una leve melodía para dar un poco de ambiente en las escenas de más tensión y algunos otros sonidos que hace que estemos realmente dentro del juego.
Le damos buena nota a la traducción ya que es completa, tenemos subtítulos y conversaciones en español y están muy bien dobladas.


En algunas escenas tendrás que ir sorteando los laser para que no te detecten, o será tu perdición.

Jugabilidad

Comenzamos y terminamos en 3ª persona dirigiendo nuestro Na'vi, aunque en algunas pantallas podremos subirnos en su montura voladora para destrozar naves o llegar a sitios inalcanzables.
No tenemos botón para saltar, solo en algunas situaciones cuando llegamos al borde de alguna estribación o al final de una rama nos deja saltar con el botón de correr.

Podemos decir que el juego usa un sistema de combate mezcla acción y sigilo, pero no tenemos muchas opciones para hacerlo bien. Para defenderlos y atacar podemos usar 2 armas (un bastón y un arco), que no llevaremos desde el principio pero pronto nos la darán.
Iremos cogiendo unas bolas de energía o mejor dicho espíritus de eywa que nos servirán para mejorar nuestra habilidad con el arma, de sigilo y de ataque con el arco.

Un detalle que da un poco de mejora al juego son los quicktime events (combinación de teclas que nos ira pidiendo la escena al más estilo God of War) que durante nuestro trayecto por el juego irán aumentando su dificultad, aunque muchas veces son repetitivos como por ejemplo en las escenas aéreas, ya que simplemente consisten en explotar minas voladoras y naves con tres escenas repetitivas.



La verdad es que los creadores del juego no se lo tomado con la suficiente seriedad como para hacer un juego realmente entretenido, simplemente han vendido un titulo.

GRÁFICOS	8.0
JUGABILIDAD	7.5
SONIDO	8.0
HISTORIA	6.5
TRADUCCIÓN	5.0
	7.1

Conclusión

Como bien he dicho al principio si esperáis ser los protagonistas de la peli de Avatar este no es vuestro juego, si sois los que buscáis descubrir más en un mundo que ya conocéis y que os gusta buena elección, pero eso sí jugar sabiendo que será un juego corto, fácil y guiado por la historia principal del juego, sin opción de variar lo que ocurre en el mundo.



Análisis

PS3

Dark Void

Genero: Acción/Shooter

He de reconocerlo, tengo predilección por aquellos videojuegos que tratan de hacerse hueco en un mercado atestado de propuestas clónicas, innovando. Esto me lleva en muchas ocasiones a tener manga ancha con sus carencias, llegando a creer incluso que todos sus defectos se deben, en última instancia, a sus esfuerzos por ofrecernos nuevas experiencias. Y quizás por eso me ha costado juzgar con severidad a Dark Void, a pesar de que los hechos hablan por si solos. Tras esta pequeña introducción os dejo ya con su análisis.

Argumento

Eres un aguerrido y experimentado piloto llamado Will, que ha decidido no tomar parte en el futuro conflicto que se está fraguando en el centro de Europa. Prefieres desperdiciar tu vida como piloto comercial en un pequeño avión. Pero todo esto está a punto de cambiar. Ya sea por casualidad, causalidad o destino, vas a ser partícipe de una silenciosa guerra que se libra desde hace siglos en un universo paralelo.

En uno de tus viajes, mientras sobrevuelas el triángulo de las Bermudas, pierdes el control del aparato, estrellándote junto a dos de tus pasajeros en un nuevo mundo. No tardarás en descubrir que estos paisajes extraños están plagados de otros indígenas humanos que llegaron de la misma forma que tu.

Esta tierra entraña un secreto. Una cruenta batalla atemporal, entre el último bastión de la resistencia humana que habita en el Vacío, y unos cyborgs manejados por horribles criaturas oscuras con salvajes instintos. Ya no puedes eludir tu responsabilidad, debes unirte a la resistencia. Solo el bando que logre controlar el Vacío decidirá el futuro de toda la humanidad, en ambos universos.



Aquí podemos ver a Nikola Tesla intentando explicarnos con escasoéxito qué demonios está pasando en el extraño mundo del Vacío

Este tipo de anacronías históricas me encantan. El problema es que no esta bien contada. Las secuencias introductorias, encargadas del peso narrativo, son dispersas e inconexas, haciendo que en la mayoría de los casos no sepas muy bien que esta pasando ni porqué.

Realizado por Jose Luis Egea

El juego también intenta profundizar un poco en las motivaciones de Will, mostrándonos sus vivencias pasadas mediante flashbacks. Desgraciadamente estos momentos provocan más a nuestra hilaridad que a nuestro interés. Es una pena, la historia contaba con una base argumental lo suficientemente sólida y atractiva, como para conseguir mantenernos enganchados a la pantalla. Lamentablemente eligieron el camino mas rápido y eso se nota en el resultado final.

Por último quiero dar un pequeño tirón de orejas a los chicos Airtight Games. El final del juego, no solo no responde a ninguna de las interrogantes que se abren durante el desarrollo de la trama, sino que se deja totalmente abierto a una posible secuela. Así no se hacen las cosas. Es el público (y no el autor) el que decide en última instancia si está interesado en una segunda parte. Una forma adecuada de convencernos habría sido ofrecernos un buen guión, no capar un desenlace.

Gráficos

A nivel gráfico nos encontramos casi tantas luces como sombras. Intentaré comentar todos sus pros y contras, para que tengáis una idea clara de que podéis esperar gráficamente de Dark Void.



Este ovni, formado por dos anillos concéntricos que giran independientes, es un ejemplo del alto nivel creativo que muestran algunos de los diseños. Por cierto podemos pilotarlo.

Sin duda alguna, el punto más atractivo del juego a nivel gráfico es su diseño artístico. Los enemigos están bien construidos, al igual que las naves amigas o enemigas, así como la mayoría de escenarios. Aunque echaremos en falta un poco más de detalle en los paisajes, además de una cantidad mayor de modelos distintos de robots, ya que, debido la escasa variedad existente, llegan a ser demasiado genéricos.

Otro punto positivo es la gran escala de todo lo que aparece en pantalla. Sin embargo esto se deja notar negativamente en la fluidez, pudiendo provocar algún que otro tirón durante los momentos de mayor estrés gráfico. Las animaciones son correctas, y en ciertos momentos, como cuando volamos con will o en los Quick Time Events, son un puro espectáculo, aunque de nuevo, y sobre todo en los QTE, se repitirán bastante. Algunos de los efectos de luces son bastante pobres, al igual que ciertas texturas y un agua completamente plana y sin reflejos. También hubiera venido bien una mayor interactividad con los escenarios, que carecen casi totalmente de elementos móviles o destructibles.



Surcar los cielos a gran velocidad es la experiencia más gratificante a nivel jugable y visual que nos ofrece Dark Void. Pero ten cuidado al apagar los motores, el suelo no siempre está tan cerca como parece.

En definitiva nos encontramos ante unos gráficos solventes, que mezclan cierto toque cartoon en sus diseños con el aire retro de películas como Rocketeer. Que si bien no son comparables en calidad a los de otros exponentes del género, sí que son notables, y aumentan exponencialmente su espectacularidad conforme nos alejamos del suelo y comenzamos a surcar los cielos en nuestro jetpack a velocidad subsónica.

Jugabilidad

Lo que desde Capcom nos prometieron como su mayor logro, un juego que combine acción terrestre y aérea sin "cortes", ha sido cumplido. No obstante, esta curiosa mezcla entre shooter con tiroteos verticales y combates aéreos, no ha explotado totalmente su potencial, habiéndose quedado a medio gas en más de un sentido. Dark Void en esencia se descubre como un shooter bastante clónico mientras vas a pie; Disparas, tomas cobertura (tu energía se regenera, por supuesto) y avanzas. En determinados puntos se te permitirá escalar planos verticales, manteniendo la perspectiva habitual de la cámara, creando la ilusión de que el escenario gira 90 grados.



Gracias a esto podremos desarrollar todas nuestras tácticas de combate, disparar, cubrirnos y saltar entre parapetos o plataformas, gozando de una visión perfecta de la acción mientras seguimos ascendiedo.

Esta innovación es interesante y atractiva, pero la propuesta se queda algo corta, ya que apenas altera los combates, siendo mas de lo mismo pero hacia arriba. La I.A enemiga muestra más de un problema serio a la hora de interpretar correctamente su cobertura o nuestra posición, quedandose estática con relativa frecuencia mientras disparamos.

Tras superar el primer capítulo, la oferta jugable de Dark Void nos muestra al fin todas su cartas, permitiéndonos el uso indiscriminado de un Jetpack avanzado. La formula funciona bien, Will se mueve de una forma mucho menos robótica mientras vuela, pero lo mejor es que realmente podemos despegar a nuestro antojo. Eso sí, en escenarios pequeños o zonas cerradas requiere mucho control (y suerte) sobrevivir al potente impulso inicial de arranque de los motores, perfectamente lógico por otra parte.

Son los momentos más divertidos del juego, aunque tampoco han sido aprovechados totalmente, careciendo por completo de misiones en las que sobrevolemos un amplio mapeado en relativa libertad. Todas consistirán en dar vueltas sobre zonas delimitadas eliminando "platillos" enemigos, que incluso podremos secuestrar pulsando los botones adecuados en frenéticas secuencias QTE.



Tomar el control de esta nave no será tan sencillo como robar un coche en GTA, pero creedme, es muchísimo más satisfactorio.

El control es algo duro, siendo bastante complicado hacerse con el de primeras. Pero pese a no ser perfecto, una vez que te acostumbras responde con suficiente fluidez como para no entorpecer la aventura.

Sonido

Desde Capcom siguen empeñados en afinar nuestro oido al habla inglesa, y en pos de culturizarnos nos traen otro nuevo título sin doblar al castellano.

La banda sonora pasa desapercibida durante el juego, auque revela algunas composiciones sorprendentes y atrevidas, que, si bien no encajan a la perfección con la ambientación, no suenan nada mal, y tampoco es malo saltarse las reglas de vez en cuando. El resto de efectos son simplemente correctos.



Duración

Demasiado corto, entre 8 y 10 horas. Justo cuando empieces a dominar las piruetas con soltura, te quedarás sin juego. Ni adquirir las tres mejoras que posee cada arma, ni recolectar los diarios desperdigados por los escenarios (algunos pobladores de el Vacío escalan grandes riscos de paredes completamente lisas sólo para abandonar los libros donde escribieron sus vivencias, un comportamiento digno de estudio) nos invita a rejugar la aventura. Y sin otro extra, como modo online o cooperativo, daremos por finalizada la experiencia lúdica que nos ofrece Dark Void.

Conclusión

Estamos ante un videojuego, que podría haber sido toda una revolución este año. Desgraciadamente no termina de cuajar a nivel jugable, y se nota falta de ambición en su acabado. Una lástima, aunque si responde bien en ventas es posible que una continuación termine de redondear y afinar esta propuesta de Airtight Studios, solo el tiempo lo dirá. De todas formas he de reconocer que lo he encontrado entretenido. Creo que si le dais una oportunidad, os puede hacer pasar un buen rato.

GRÁFICOS 6.0

JUGABILIDAD 7.5

SONIDO 7.0

HISTORIA 7.5

TRADUCCIÓN 6.0

6.6



COMPARATIVA

FABLE I VS. FABLE II

Genero: Rol

XBOX360

FABLE

FABLE II

Aún puedo recordar con claridad, las primeras sensaciones que me produjo Fable, tras jugarlo a los pocos meses de su lanzamiento allá por el 2004.
Avanzo un poco mas en mis recuerdos y me detengo de nuevo en 2008, acabo de comprar Fable II, e inevitablemente mientras me adentro en los coloridos parajes de Albion por segunda vez, no dejo de comparar ambos juegos.
Y sobre eso escribiré; Sobre Fable I y II, Mr. Peter Moulinex, hype y como colofón una comparativa entre las dos partes:

Desmontando a Moulinex

Este mediático inglés nacido en 1959 fue el responsable de obras como; Populous, Theme Park, Theme Hospital, Dungeon Keeper, mientras estaba al frente de la compañía Bullfrog que el mismo fundó. A su etapa a cargo del estudio Lyonhead le debemos títulos como; Black&White I y II, Fable I y II, The Movies, ect. Como veis la lista de juegos creados por este diseñador es casi interminable. En todos convergen varias temáticas casi obsesivas para Peter, como son la microgestión de recursos y economía, la socialización, la libertad de elección, los pollos...

Pero Moulinex no es solo recordado por sus innovadoras ideas y diseños rompedores en videojuegos. Tiene además la dudosa reputación de ser uno de los fundadores de una poderosa técnica publicitaria que denominamos Hype (apócope del término inglés hyperbole, traducido al español como hipérbole, que según la RAE significa: "Figura que consiste en aumentar o disminuir exageradamente la verdad de aquello sobre lo que se habla"). En lo referente a videojuegos consideramos Hype, al echo de aumentar las expectativas comerciales de un producto, exagerando y pregonando constantemente y con intensidad desmedida sus virtudes, ciertas o no, con la única finalidad de crear un entorno de ventas favorable.

Es una estrategia comercial efectiva que no podemos criticar, ya que indirectamente somos responsables de que funcione tan bien con determinados productos. Pero como consumidores si podemos y debemos alzar nuestras voces, cuando el resultado final se aleje escandalosamente de lo prometido. Y en el caso concreto de Fable, yo hace tiempo que decidí no comprar el próximo.

Realizado por Francisco J. Sanchez

Lo prometido es deuda

Es posible que algunos recordéis, los datos que se dieron del primer Fable, cuando aún era conocido como Proyect Ego. La prensa, tanto digital como escrita, empezaba a hacerse eco de la información que manaba a raudales de los estudios encargados de su desarrollo. Los mas osados no tardaron en retratarlo como "el videojuego mas ambicioso de la historia".

El jugador controlaría a un personaje desde su mas tierna infancia hasta su senectud, poseeríamos control total sobre su destino, decidiendo en cada momento; Oficio, nuestra forma de ser y de actuar, ropa o aspecto. Y todas esas elecciones voluntarias desembocarían en una intricada red de consecuencias impredecibles, que haría que cada persona sintiera una experiencia única e irrepetible.


Imágenes como esta nos hicieron creer que Project Ego podía llegar a ser todo lo que Moulinex afirmavaba.

Pero esto fue solo el comienzo, la bola de nieve siguió bajando imparable la montaña y como es lógico creció mas y mas ante el regocijo de todos. El juego se desarrollaría en un mundo totalmente abierto y completamente vivo nos decían. Los días transcurrirían, dando paso a las estaciones, las plantas crecerían, y la gente se afanaría en sus trabajos, las cosechas u otros quehaceres.

Y nosotros podríamos interferir en todo eso, cortando árboles, matando a un cantinero montaraz o salvando a un comerciante extraviado de la feroz ansia depredadora de los wolverinos. Un universo entero en la palma de tu mano.

Cada persona que ayudes
Cada criatura que mates
Cada flor que aplastes
Cambiará este mundo para siempre
¿Quién vas a ser?

Cuando al fin pudimos probar el juego y nos enfrentamos a la cruda realidad sin el grueso prisma del hype de por medio, quedó patente que era un juego notable en todos sus aspectos, pero ni de lejos se acercaba al concepto que habían tratado de vendernos.

El inmenso mundo abierto, quedaba reducido a un conjunto de pasillos diseñados para limitar nuestros movimientos. Ni siquiera el tamaño de su mapa puede considerarse enorme comparado con otros de sus coetáneos como Morrowind o Gothic 2. Argumentalmente tampoco suponía ningún tipo de revolución reseñable.

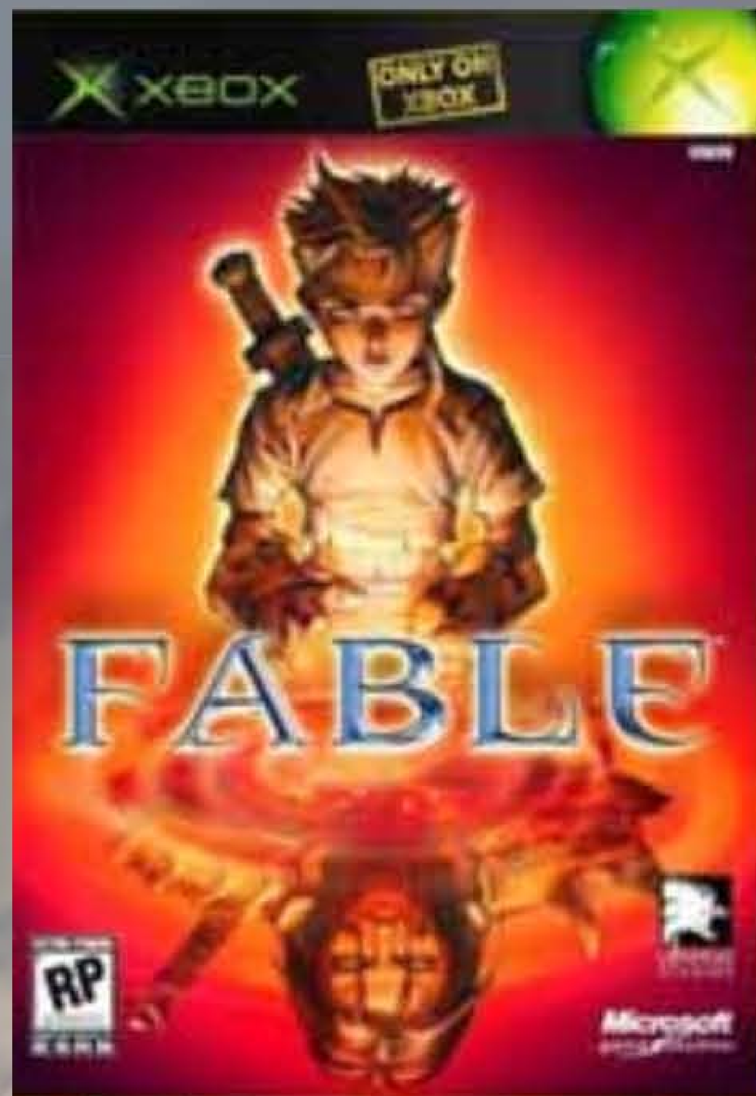
La trama principal estaba separada en misiones que debíamos afrontar en un orden predeterminado y si bien podíamos tomar decisiones puntuales, solía ser mas que evidente prever sus consecuencias. Además ninguna decisión alteraba en forma alguna la historia. Por otra parte ser percibidos, como buenos, malos o neutrales, no influia demasiado en el comportamiento que nos procesaban los ciudadanos de Albion, pudiendo cambiar le reputación de toda una vida de fechorías en pocos minutos, haciendo unas cuantas buenas obras.

Algo parecido pasó con Fable II y las declaraciones grandilocuentes de Peter Moulinex. La prensa recogió una vez mas el testigo, publicando con premura cada palabra que surgía referida al juego. Llegamos a leer cosas como: "Fable 2 debería ser todo lo que esperáis, y 10 veces más " o "Tendrá el modo cooperativo online mas ambicioso de todos los tiempos". Y de nuevo resultó ser mucho mas conservador dentro de nuestras videoconsolas que sobre el papel de los tabloides. E incluso repetía y/o aumentaba algunas de las carencias del primero.

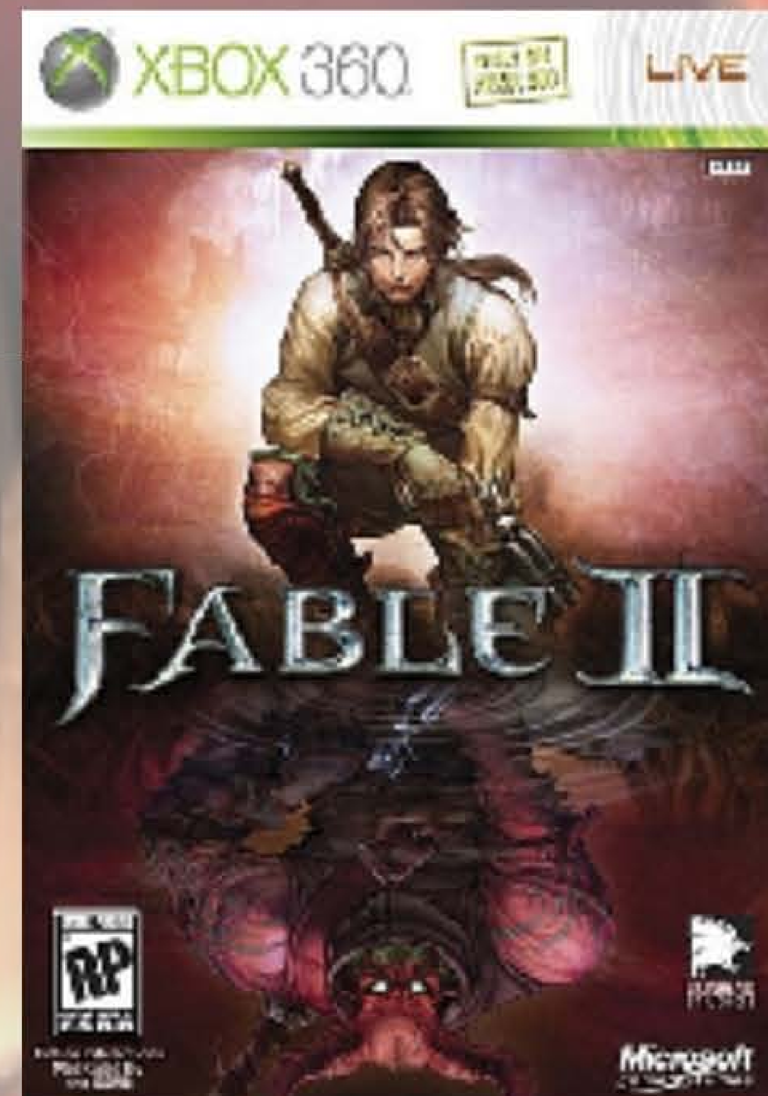


COMPARANDO LOS DOS JUEGOS

Fable I



Fable II



ARGUMENTO

Es un historia bastante sencilla pero con un encanto indiscutible. Cuando aún eres un niño, que juega despreocupado en los campos con su hermana, un grupo de bandidos arrasa tu pueblo, matando a toda tu familia. Un cazatalentos del gremio de héroes, te reclutará y te llevará a tu nuevo hogar, donde te adiestrarán, en las artes de la magia, la espada y el sigilo. Una vez finalizado tu aprendizaje deberás afrontar tu destino, vengandote de los bandidos y convirtiendote en el mayor héroe que jamás haya conocido Albion

Con una duración aceptable. El argumento era lo suficientemente interesante, como para lograr mantener el interés del jugador hasta completar la trama, también poseia numerosos momentos épicos, que conseguían hacernos disfrutar.

Nos presenta también una historia muy simple. Eres un huérfano en una gran ciudad, atrapado entre tu candidez infantil y las pillerías que necesitas hacer para poder sobrevivir. Pero tu suerte está apunto de cambiar, tu hermana y tu habéis sido convocados por un Lord a su castillo. Sin embargo lo que pudiera parecer un acto de caridad hacia dos almas desamparadas, se tornará en engaño y tragedia. Por lo que tu destino será una vez mas la busqueda de la venganza.

En este caso la historia principal durá un suspiro y además parece estar contada con prisas. Por lo que pasarás por ella sin pena ni gloria, incluso el enfrentamiento final, los que lo hayan jugado entenderán perfectamente mis palabras; Dificilmente podría haber sido peor diseñado.



Gran diseñador, mejor pu...

GRÁFICOS

Fue el RPG mas potente a nivel gráfico de la xbox original. El modelado de todos los personajes, objetos, paisajes, tenía un aspecto muy detallado, pese a su estética desenfada e infantil. Quiero remarcar, la lograda recreación de los cambios físicos, que sufría el héroe durante el transcurso de su vida, evolucionando desde un afable niño pueblerino, hasta el viejo guerrero curtido entre el fragor de mil batallas.

Los efectos también lucían imponentes, la iluminación en tiempo real, las sombras, el fuego, los reflejos sobre el agua y un largo etcétera de detalles que hacían del primer Fable uno de los juegos mas atractivos a nivel gráfico de el catálogo de la consola.





El salto de calidad se hace patente en este nuevo Fable, la filosofía de los diseños sigue siendo la misma, pero en la 360 todo luce mejor. Aunque si ubicamos a cada uno dentro de su época, gráficamente el primer Fable consiguió marcar un hito, mucho mayor que el logrado por Fable II. Que incluso se mostró algo desfasado en algunas de sus características, como la física de los objetos o animaciones por ejemplo.

La estética de una época cronológicamente posterior, se deja notar, en la desaparición de las armaduras, y en la inclusión de armas de fuego. Cabe destacar que el número de vestimentas y equipamiento, sufre un incremento sustancial con respecto al anterior.

JUGABILIDAD

Es un Action-RPG con un control muy bien diseñado, que nos da acceso rápido a multitud de acciones. Navegar por los menús, comerciar, o interactuar gestualmente con el resto de personajes, es muy sencillo.





El sistema de control sigue siendo prácticamente igual al del primero y por lo tanto hereda todas sus virtudes y carencias; Facilidad de manejo pero poca profundidad.

Las llegada de las armas de fuego, no altera apenas los combates, ya que al igual que ballestas y arcos, poseen munición infinita.

El sistema de combate también apuesta por la jugabilidad, permitiéndonos pelear contra muchos enemigos con suma facilidad. Tampoco será necesario acceder al menú, para cambiar nuestro estilo de lucha. Podremos pasar de disparar una ballesta, a empuñar la espada, o lanzar un hechizo, solo con pulsar un botón. Aunque a la larga echaremos en falta algo mas de profundidad, ya que tardarás poco tiempo en ser demasiado poderoso como para encontrar auténticos desafíos.

Durante el juego se nos ofrece un amplio abanico de opciones de personalización para nuestro avatar, ropa, peinados, tatuajes, e incluso comer demasiado tendrá sus consecuencias en nuestro aspecto, y todo eso repercutirá junto con nuestra reputación y carisma en la forma en que nos tratarán los ciudadanos de Albion, aunque solo de una forma superflua. También podremos comprar propiedades, casarnos, comerciar con productos entre distintas ciudades, o jugar a diversos minijuegos de cartas o dados apostando dinero, lo que alargará indefinidamente la duración de las partidas.

El sistema de control sigue siendo prácticamente igual al del primero y por lo tanto hereda todas sus virtudes y carencias; Facilidad de manejo pero poca profundidad.

Las llegada de las armas de fuego, no altera apenas los combates, ya que al igual que ballestas y arcos, poseen munición infinita.

Quizás Fable II tiene menos dosis de acción que el uno, debido a la corta duración de su historia, en dificultad sigue siendo algo pobre. Incluso se ha elíminado la posibilidad de morir, si tu barra de energía se agota completamente, reaparecerás exactamente en el mismo punto, solo serás castigado con una reducción de la experiencia acumulada y una marca permanente sobre tu piel en forma de cicatriz.

El sistema de comercio a crecido mucho en posibilidades, pero el menú con el que gestionaremos las transacciones seguirá siendo el mismo que el de antaño, lo que nos dificultará un poco dirigir nuestro gran emporio inmobiliario o comercial.

Se han añadido unas cuantas ayudas extras, como un sendero dorado que surge de nuestros pies y nos señalá el camino que debemos seguir en todo momento (excesivo en mi opinión).

SONIDO

El apartado sonoro de estos dos títulos es tan similar que es conveniente juzgarlo de forma conjunta. Todas las voces están interpretadas en castellano por actores de doblaje, aunque la sincronización labial de Fable II, es claramente superior a la de Fable I. Obviando este detalle, ambos juegos gozan de un doblaje mas que correcto. Quiero hacer una mención especial al actor encargado de las escasas pero intensas narracione con "voz en off" que se intercalan entre algunos capítulos, logra crear una ambientación soberbia. O mucho me equivoco o es el mismo en ambos juegos.

En sus bandas sonoras se intercalan, melodías de corte épico, con otros temas mas pausados y emotivos, y todas de un gran nivel artístico. Siendo muchas de ellas dinámicas, amoldándose a lo que esté sucediendo en pantalla. No me decantaría por ninguna de las dos bandas sonoras, son excepcionales por igual.

CONCLUSIÓN

Creo que cada una de mis palabras, queriendo o sin querer, ha expresado mi clara predilección por Fable I, quizás sea su historia, o la época en la que lo jugué, o será que le he tomado cierta animadversión a Moulinex, por tantas promesas incumplidas. No lo sé, pero ya nadie podra hacerme cambiar de opinión; Fable I no consiguió responder a todas mis expectativas, y eso fué malo, Fable II ni siquiera lo intentó y eso es aún algo peor. Se que Fable seguirá su destino como el gran superventas que es, pero esta vez tendrá que ser sin mi apoyo.

ATISAL



Descarga los números anteriores de la revista en:
http://atisal.com/tags/creative-future

Relatos

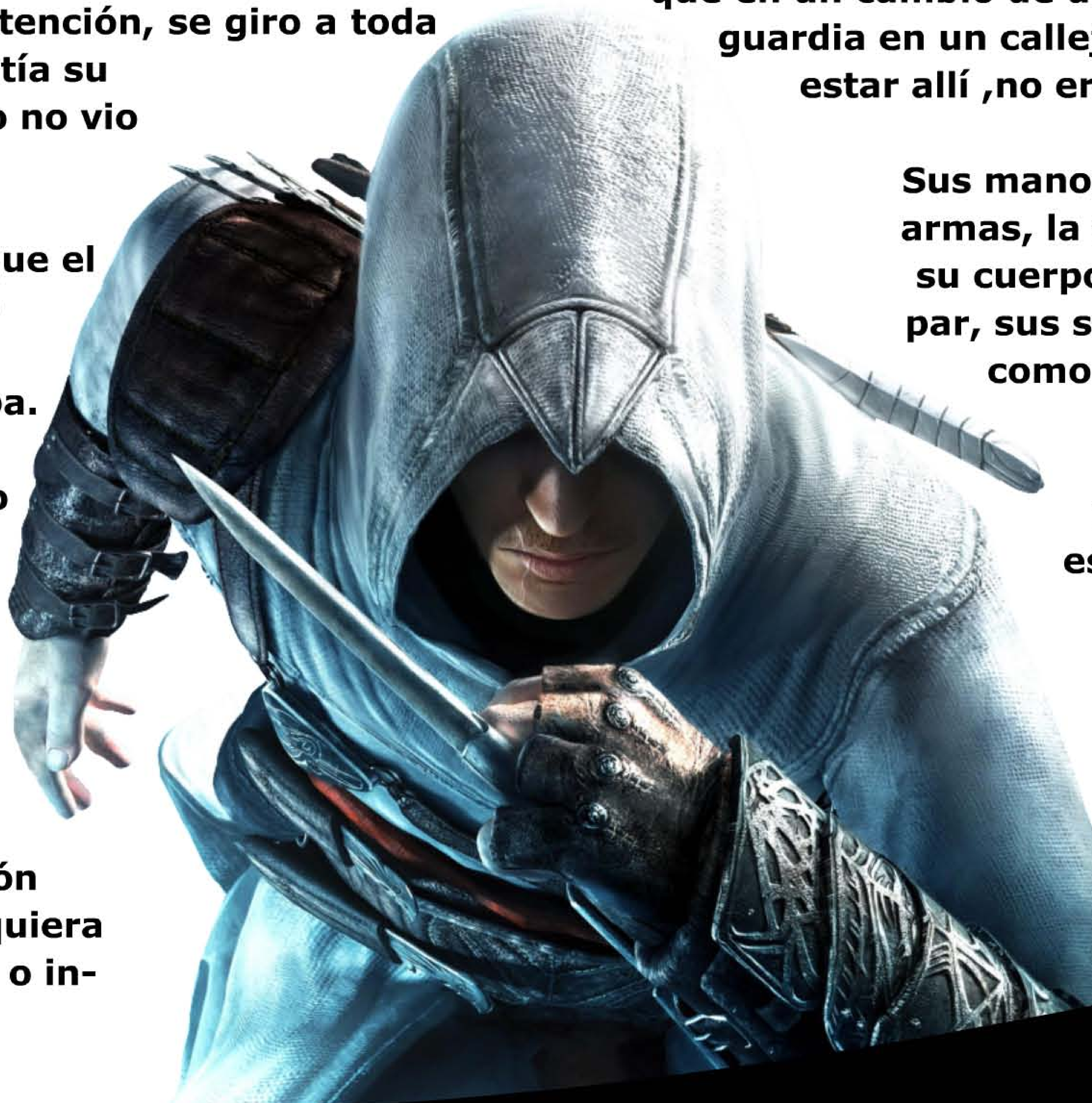
Esta misión no era la más importante, pero también esta noche ponía en peligro su vida para completarla.

Oscura sombra cubría la ciudad de Parma. En cada esquina al acecho podía estar un enemigo, en cada sombra un asesino y tras cada puerta alguien que deseara su muerte, joven como era tenía muchos enemigos ganados por intentar conseguir su venganza.
Ezio descendió la fachada de la casa sin más ruido que una ligera brisa, sus pasos felinos, acostumbrados a movimientos furtivos, se deslizaron por el callejón. Al otro lado de la calle, frente a un farol un hombre se tambaleaba. Fijo su mirada en él, sabiendo que sería su próximo paso.

Allí de pie el hombre se debatía por mantenerse en posición vertical. Algo por el rabillo del ojo llamo su atención, se giro a toda la velocidad que le permitía su mermado equilibrio. Pero no vio nada.

Al principio Ezio pensó que el hombre hacia esos movimientos porque estaba nervioso y era una trampa. Posteriormente pensó que se encontraba herido pero cuando percibió el olor a bebida supo que lo que estaba era ebrio.

Las manos surgieron como dos resortes de la oscuridad y lo arrastraron de vuelta al callejón antes de que pudiera si quiera pensar en lo que sucedía o incluso gritar.



Esa se torno su intención pero un frio que surgía de su garganta le indico que era lo último que debía hacer y lo último que haría si lo hiciese, allí sobre su cuello descansaba una daga que brotaba de la mano misma de hombre que lo atenazaba.

Ezio supo que debía ser rápido en conseguir la información, en cualquier momento podía aparecer alguien y no quería ni necesitaba eso. Le hizo la primera pregunta sobre la situación de su objetivo. El borracho señalo en una dirección y hablo apresuradamente pero entre la presura y la embriaguez apenas pudo entender nada. Formuló una nueva pregunta para saber más advirtiéndole que o entendía lo que le decía o no podría hablar más. No hubo respuesta.

Pensó en el valor de este hombre con sus cualidades mermadas, atrapado entre las armas que el portaba, y aun así se mantenía en silencio. Un sonido que surgió del hombre fue la confirmación, estaba dormido. Lo arrojo al suelo pero ni así despertó. Por lo menos sabía la dirección o posible dirección.

Se deslizo por las sombras rápido, tan veloz que en un cambio de dirección se topo con un guardia en un callejón. No podía, no debía estar allí ,no era una calle de patrulla. ¡Era una emboscada!
Sus manos volaron prestas a sus armas, la adrenalina brotaba por su cuerpo que casi se podía palpar, sus sentidos se despertaron como un oso, embravecidos. ¿Cuántos eran?... ¿Pues cuantos fueran encontrarían la muerte esta noche por su mano, no se cruzarían en su camino nunca más?

Realizado por Francisco Diaz

Debían ser muy buenos, no sabía donde se escondían. Se preparo para el ataque pero nada sucedió en ese segundo desde que había irrumpido como la noche en ese callejó. El guardia seguía allí de pie quieto mirando la pared y por fin el sonido del agua chocando contra la pared y deslizándose por ella.

Ezio no podía creerlo solo estaba cumpliendo sus necesidades allí y casi habia encontrado la muerte a sus manos. Paso a su lado y el guardia siquiera noto el viento que desplazo al pasar.

Volvió a subir a los tejados y avanzo más cautamente, tenía que esperar a que su ritmo cardiaco y su respiración volvieran a la normalidad pues la adrenalina aun bombeaba por su torrente.

Estaba ya próximo a una zona más activa de la ciudad en las horas nocturnas pero prosiguió su camino por los tejados. Súbitamente una de las conversaciones que se producían a pie de calle llamo su atención. Habían nombrado a Marios. Y allí estaba su objetivo.

Continúo por los tejados pero en este caso siguiendo a las personas que había oído nombrarlo, y no tuvo que esperar mucho para que entraran en un local. Por fin a pocos metros su objetivo esperaba sin saber que su fin estaba cerca.

Primero reviso el edificio, pues la suerte sonríe al preparado, posibles entradas o por donde poder escapar en caso de tener que huir. La entrada trasera parecía la mejor opción para la infiltración pues estaba en un callejón no muy iluminado y las ventanas del primer piso a poca altura y abiertas le serian de ayuda si necesitaba abandonar la casa con presteza.

Entro por la puerta que estaba abierta bueno cerrada con 2 cerrojos pero eso era tanto como dejarla abierta en este caso. La chica estaba allí realizando sus funciones sin saber que el objetivo que él buscaba estaba bajo su protección.



Avanzo como la parca, el ángel de la muerte que se desliza frio e impasible, no le separaba ni un metro ya de esta. Sus manos estaban listas para lo que sucedería después una ellas subía hacia el hombro de la chica cuando este súbita se giro y lo encaro, había sido descubierto justo antes de poder hacer nada. La voz de la chica surgió de su garganta y el sonido le pareció un grito estridente surgido del infierno, confirmando que no había podido llegar hasta ella antes de que lo descubriera.
La chica volvió a hablar repitiendo la frase que le volvió a parecer atroz: "Ya esta lista su pizza señor, espero que no le haya costado mucho encontrar nuestra nueva ubicación".
Volviendo a casa Ezio se preguntaba por qué no había ido como una persona normal a buscar su cena. Y solo 2 opciones se presentaban, la primera para no aburrirse y la segunda, las malas costumbres nunca se pierden.

/*Eryol*/

AVANCES

Continuando con el trabajo de los números anteriores compartimos con vosotros nuevamente las fechas de las nuevas novedades que van a salir en los meses Marzo y Abril.

Todas las fechas son especulaciones ya que en el mundo de los videojuegos nada es seguro hasta que esta a la venta.

Novedades para Marzo

FECHA	JUEGO	PLATAFORMA	GENERO
03/03/2010	Resident Evil 5: Desesperate Escape	PS3, 360	Acción
03/03/2010	Ghost Pirates of Vooju Island	PC	Aventura Gráfica
04/03/2010	Assassins Creed II	PS3, 360, PC	Acción
04/03/2010	Battlefield: Bad Company 2	PS3, 360, PC	Acción
05/03/2010	Picross 3D	DS	Puzzle
05/03/2010	Supreme Commander 2	360, PC	Estrategia
09/03/2010	Final Fantasy XIII	PS3, 360	Rol
11/03/2010	Silent Hunter 5	PC	Simulador
12/03/2010	Stalker Cry of Pripyat	PC	Acción
12/03/2010	Warhammer 40k: Dawn of War 2	PC	Estrategia
12/03/2010	Yakuza 3	PS3	Acción
16/03/2010	Dragons Age: Origins Awakening	PS3, 360, PC	Rol
18/03/2010	God of War III	PS3	Acción
19/03/2010	Metro 2033	360, PC	Acción
19/03/2010	Moto GP 09/10	PS3, 360	Conducción
25/03/2010	Runaway Trilogy	PC	Aventura Gráfica
26/03/2010	Resonance of Fate	PS3, 360	Rol
26/03/2010	Just Cause 2	PS3, 360, PC	Acción
26/03/2010	Prison Break	PS3, 360, PC	Acción
30/03/2010	GTA: Episodes from Liberty City	PS3, 360, PC	Acción
31/03/2010	Megaman 10	WII, PS3, 360	Plataformas

Novedades para

Abril

FECHA	JUEGO	PLATAFORMA	GENERO
09/04/2010	Naruto Shippuden: Clash of Ninja Revolution 3	WII	Arcade
09/04/2010	Dementium 2	DS	Acción
17/04/2010	Dead to Rights 3	PS3, 360	Acción
19/04/2010	Playmobil Circus	WII	Arcade
19/04/2010	Playmobil Knights	DS	Acción
23/04/2010	NieR	PS3, 360	Acción
23/04/2010	Monster Hunter Tri	WII	Rol
27/04/2010	2010 Fifa World Cup South Africa	PSP, WII, PS3, 360	Deportivo
29/04/2010	Spellforce: Faith in Destiny	PC	Estrategia
30/04/2010	Super Street Fighter 4	PS3, 360	Arcade
30/04/2010	No more Heroes 2: Desesperate Struggle	WII	Acción



Assassin Creed II

Finalmente llega a los usuarios de PC el tan afamado juego tanto por parte de la crítica como de los jugadores que lo han podido disfrutar en las otras plataformas. Como extras por esa tardanza se nos incluye "The Battle of Flori" y Bonfire of the Vanities" totalmente gratis, mientras q para las plataformas de consola es de pago.

El juego saldrá a la venta el 4 de marzo.

Resident Evil 5: Desperate Escape

Segundo episodio descargable de Resident Evil 5. La historia comienza cuando Jill Valentine se ha librado del aparato de control mental, y fatigada tiene que huir de las instalaciones Tricell junto a Josh Stone,. La historia se desarrolla paralelamente a la de la quinta entrega. El punto fuerte son los momentos cooperativos entre Jill y Josh, es decir mientras que uno efectúa una acción el otro debe cubrirle, el problema viene cuando la IA del compañero se convierte en tu peor enemigo en lugar de ayudar.





BATTLEFIELD BAD COMPANY 2™

Con esta nueva entrega de Battlefield podremos disfrutar de todo lo que ha hecho a la primera parte tan famosa, la posibilidad de destruir casi todo lo que encontremos a nuestro paso, la importancia de la experiencia del modo un jugador y la gran calidad gráfica. Podremos disfrutar de él a partir del 5 de Marzo, y esta vez también los usuarios de PC.

El esperado retorno de Bill Tiller y su equipo al mundo de los piratas al fin llega a nuestras manos el 3 de Marzo. Para el que no reconozca a Bill Tiller, es el creador artístico de la saga Monkey Island hasta "The Curse of Monkey Island", momento en el cual se separó de LucasArts.

La historia comienza cuando la sacerdotisa de Vooju Island separa las almas de nuestros protagonistas (Papa Doc, ex marido de la sacerdotisa y sacerdote, Blue Belly, un cocinero pirata y Jane, una pirata) de sus cuerpos, llevándose a estos últimos con ella. Durante toda la aventura deberán intentar recuperar sus cuerpos y acabar con la sacerdotisa.





Con la salida al mercado dela tercera entrega de Runaway, Runaway: A Twist of Fate, Digital Bros pone también a la venta una edición conmemorativa que incluye los 3 juegos, y que sale a la venta a la vez que "A Twist of Fate", el día 25 de Marzo, del mismo modo que Runaway 2 en su versión para WII, mientras que Runaway 3 en su versión DS no saldrá hasta el 22 de abril.



Este juego de acción en primera persona nos transportará a un Moscú postapocalíptico, donde nuestro protagonista (Artyom), nacido después del desastre y criado en los túneles de metro Moscovita, se verá impulsado a salir al exterior para tratar de salvar a la raza humana.
El juego saldrá a la venta el 16 de Marzo para Estados Unidos, pero en España no podremos disfrutar de él hasta el 19.

El mundial de Moto GP llegará a nuestras consolas el 19 de Marzo, conteniendo la temporada 2009 y pudiendo descargar de forma gratuita la de 2010.
El juego mantiene las categorías 125cc y 250cc y debuta Moto 2 de 600cc, con motos accesibles en el mercado cuya mayor diferencia se encuentra en la electrónica, mientras que el MotoGP continúa en 800cc.





DEAD TO RIGHTS RETRIBUTION

Este nuevo juego de la franquicia "Dead to Rights", aunque siendo el tercero, realmente se trata de un nuevo Dead to Rights, pues se trata del juego original pero totalmente cambiado, pues aunque los protagonistas son los mismos y se encuentran en la misma ciudad todo lo demás es diferente. Para empezar Jack Slate y el perro lobo Shadow ya no serán miembros del K-9 parte de éste, y la ciudad será un caos, llena de multitud de bandas y delincuentes de todo tipo.

Bien, podremos disfrutar de este "remake" a partir del 17 de Abril.

MONSTER HUNTER 3 Tri

Esta nueva entrega de la saga Monster Hunter viene en exclusiva para la Nintendo WIi.

Es posible que la mayor novedad de este juego sea la inclusión de un tutorial pensado para aquellos que no han jugado nunca, de forma que puedan aprender la mecánica del juego y los movimientos rápidamente.

Monster Hunter Tri se pondrá a la venta el 23 de Abril.

Spellforce 2: Faith in Destiny

"Faith in Destiny" se trata de una expansión independiente de Spellforce 2.
El juego continúa con la historia, añadiendo nuevas criaturas, unidades, facciones y mapas. Entre las criaturas nuevas se incluye un dragón que nuestro protagonista podrá montar por primera vez en la historia de la saga.
El jugo estará disponible en tiendas a partir del 29 de Abril.



En esta entrega nos volvemos a poner en la piel de Travis Touchdown, que tras haber alcanzado el título de asesino número 1 en la primera entrega, se retiró para vivir una vida tranquila, pero al enterarse de la muerte de su mejor amigo Bishop a manos de un asesino obliga a nuestro protagonista a tomar las armas de nuevo. Su objetivo, vengar a su amigo.
Así es como empieza la aventura, pero para saber cómo termina tendremos que esperar hasta el 30 de Abril, fecha en la que se pone a la venta.



El título estará disponible para 360 y PS3 el próximo 27 de abril e incluirá las 199 selecciones que participarán en el campeonato de fútbol global. Uno de los cambios que nos trae este juego es el rediseño del sistema de iluminación y la inclusión de nuevos estadios, así como el comportamiento del público en los mismos.
La mayoría de los cambios son de carácter estético, como confetis volando, o que no desaparezcan durante el encuentro, una cámara más dinámica durante las celebraciones o mayor expresividad en los rostros.

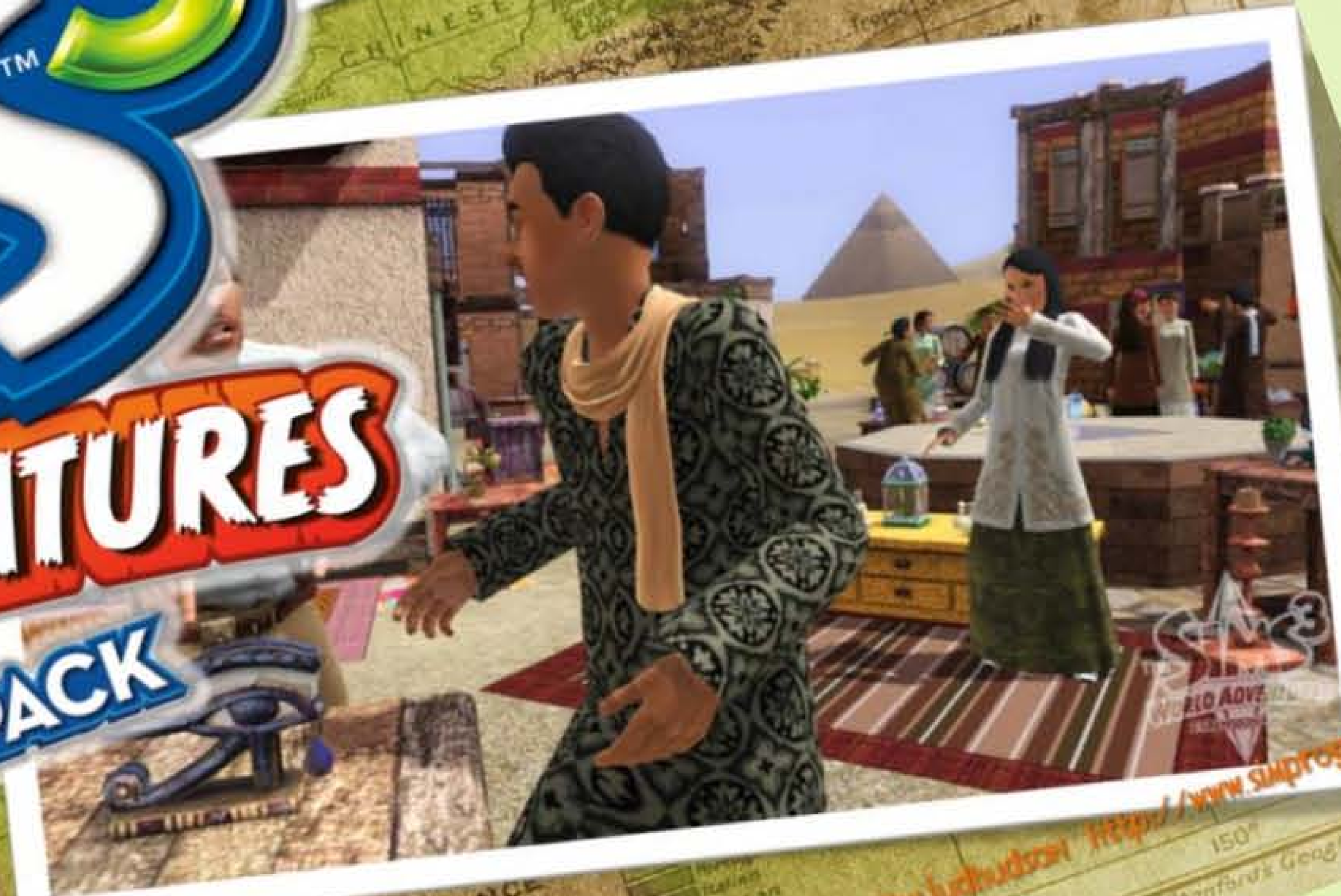
















Primera expansión para Los Sims 3 que nos llevará a visitar lugares como China, Francia o Egipto,

Rumores



Hace unos días os comentamos el anuncio del juego Sonic the Hedgehog 4: Episode 1 para Xbox 360, PlayStation 3 y Nintendo Wii. Pero en la web oficial salía una plataforma de lanzamiento aún por descubrir, pues según hemos podido saber desde ATISAL la última plataforma será iPhone e iPod Touch. La razón de no anunciarla junto a las demás es porque estan esperando a la presentación del iPhone 4, durante el mes de Junio por parte de Apple.

KILLZONE 3

Are you a brave enough to face it?

Según fuentes cercanas a Sony, una nueva entrega del famoso shooter de PlayStation podría llegar a nuestras tiendas en la próxima campaña navideña. Además, según parece podría llegar compatible con el futuro ARC y en imagen 3D.

Se uniría así a una breve lita de juegos compatibles con el sensor de movimiento de Sony, junto con Heavy Rain (aún por confirmar) y Little Big Planet.

Todavía alta confirmación de ésto por parte de Sony, aunque parece que este rumor va encaminado.

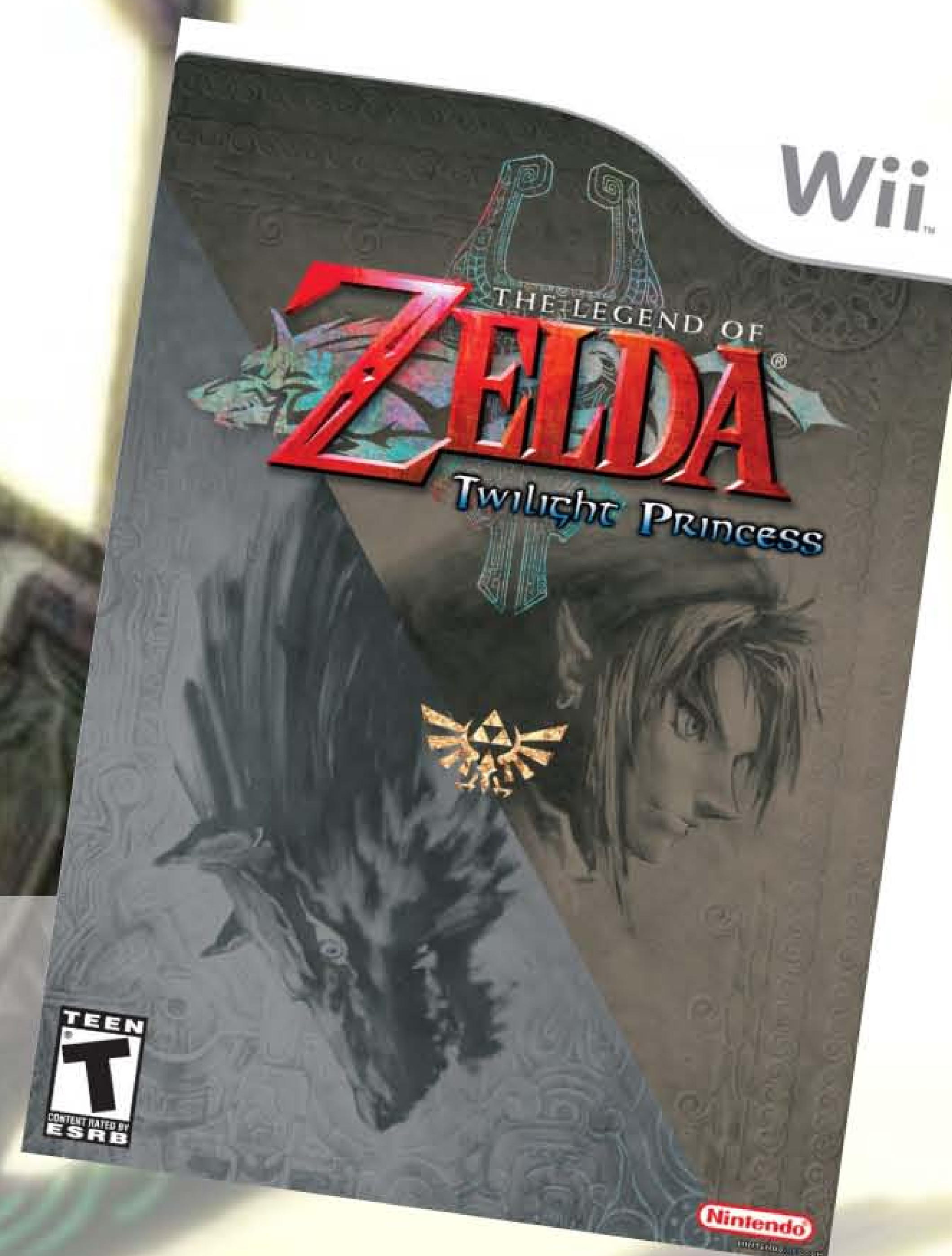


Este fin de semana, y através de la red social Twiter, un redactor de la revista Británica NGAMER, asegura que Sonic "archienemigo" del fontanero más conocidodel mundo, aparecerá en Super Mario Galaxy 2.

Asegura también que será un personaje jugable, y que incluso habrá una galaxia llamada Green Hill Galaxy, en honor a la más conocida fase del erizo.

No es la primera aparición conjunta de ambos carismáticos personajes, pero si sería la primera en un videojuego propio del protagonista de Nintendo.

El rumor está levantando mucha incredulidad, pero sólo el tiempo nos dirá si es cierto o no.



La revista japonesa 2-chan ha revelado información del juego The Legend of Zelda Wii, aunque de momento se tiene que tratar como rumor, creo que todos los seguidores de la saga tenéis que saberlo.

Antes de iniciar el juego te pregunta si eres zurdo o diestro, Link usará la espada en la mano acorde a la tuya.

Parece ser que este Link es el Héroe del Tiempo, lo que tiene sentido si consideramos que Miyamoto dijo que este era el Link más "viejo" de todos.

El viaje en el tiempo, ya visto en OOT, MM y OOA, será un elemento importante otra vez.

También dicen que el juego podría llevarse a cabo en otras tierras además de Hyrule (o ni siquiera Hyrule). Podría tratarse de Link continuando su búsqueda por Navi.

La chica del arte conceptual mostrado en la E3, no es la Espada Maestra. Su nombre es Aderu, y al contrario de personajes como Midna, Ezlo o Navi, no siempre estará con Link. También, el rostro que vimos en esa pieza de la E3 no es el definitivo.

Se dice que Link ni siquiera obtendrá la Espada Maestra en este juego, y que la espada del juego dispondrá muchísimas habilidades secretas. Una de ellas es comunicarse con Aderu.

Las mecánicas de gameplay ya están terminadas. Ahora están trabajando en la historia, personajes y calabozos. Dos de esos personajes de apoyo son la dueña de la posada donde Link vive, y su hijo pequeño, quien admira a Link.

Si todo esto llega a ser cierto, estaríamos ante una aventura de la saga diferente y muy interesante. Habrá que esperar al E3 para ver por fin el que es sin duda el juego de Wii más esperado por todos los seguidores de Nintendo.





Nintendo podría estar distribuyendo kits para los desarrolladores de DS2

Muchos son los rumores que apuntan a que en el inminente Game Developers Conference que se realiza en San Francisco, Nintendo desvele daos sobre el hardware de la que será la sucesora de Nintendo DS/DSi.

Las palabras de Shigeru Miyamoto de la semana pasada y las cuales publicamos en nuestra web, han hecho especular más aun sobre cuando se van a desvelar las características técnicas de la consola.

Fuentes sin identificar no desveladas de Gamekult, han filtrado a medios de comunicación que Nintendo ya ha comenzado a distribuir kits de producción de Nintendo DS2 a las desarrolladoras para que comiencen a trabajar con el nuevo hardware.

Estaremos atentos al evento que acontece para confirmar si los rumores que circulan por la red son ciertos o no.

Como siempre, ATISAL informará de las novedades que surjan en dicho evento referentes a esta esperada nueva portátil de Nintendo.

Sony relanzará PSP Go

Al lanzar al mercado la PSP Go, Sony no consiguió el éxito y las ventas esperadas. Las razones de esto fueron el elevado precio de la consola (249 euros) frente a la PSP 3000 (169 euros), la falta de lector UMD que impide comprar juegos en las tiendas y que el precio de los juegos en descarga digital son el mismo o incluso más caro que en su versión física.

Por este motivo según hemos podido saber, Sony en este momento se encuentra diseñando un plan para relanzar la consola al mercado, comenzando por supuesto con una gran rebaja que tendría lugar proximamente.

SONY

ATİSAL

